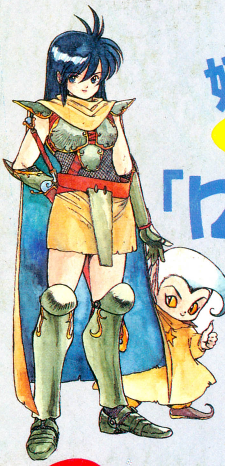
闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第5巻 第4号 通巻第28号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 3月号 VOL.28 430yen



好評連載
コミック版
「ロマンシア」



サイコーにノッてるぞ！

最強連載
- ラプラスの魔
- 太陽の神殿
- ロマンシア
- うっでぃぽこ
- ザナドゥシナリオII

いま最高の6本激突！

RPG&SLG

ロールプレイングゲーム
シミュレーションゲーム

ウィザードリィ2/ディーヴァ/キングス・ナイト スペシャル/
地球防衛軍/キングコング2/アート・オブ・ウォー



原作:西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)
「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」
監督・脚本:西久保瑞穂(「みゆき」「軽井沢シンドローム」)
キャラクターデザイン:北爪宏幸(「機動戦士ガンダムZZ」)
作画監督:恩田尚之(「機動戦士ガンダムZZ」)
美術監督:石津節子(「軽井沢シンドローム」)
音響監督:斯波重治(「うる星やつら」「風の谷のナウシカ」)
主題歌:杉本誘里(「アモンサーガ」「GREY」)
制作:アニメイトフィルム
音楽制作:㈱徳間ジャパン

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を
明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
コンプティーク
3月号

3月より、業務拡張のため右記に移転します。 〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL 03(268)1159

コンプティーク CONTENTS もくじ

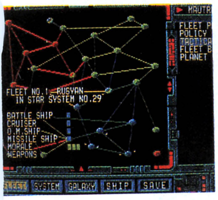
1987 3 Mar. Vol.28 発行/角川書店 3月号



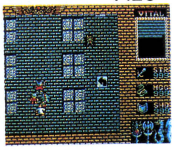
COVER
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング&ヘア・メイク
／藤野笛羽(Voice)
協力／8489(アクセサリー)
モデル／斉藤さおり
▶中村あゆみ、渡辺美里に追いつき、追いこす勢いのロックシンガー斉藤さおりクン。いままでライブハウス中心の活動だった彼女も、この春いよいよビッグステージにチャレンジ。3/29名古屋(雲竜ホール)、3/30大阪（厚生年金ホール)、4/10東京(日本青年館)は絶対に見逃せない!! 5月にはニューアルバムも出るゾ。



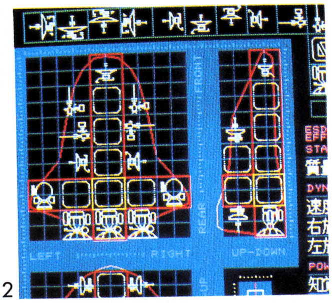
P.18



P.28



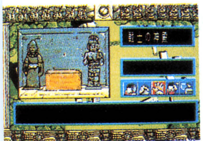
P.24



P.32



P.44



P.50



P.58



P.60



P.48



P.115



P.72



P.177

今月のカレンダー
●モンスター・カレンダー「リザードマン」イラスト／米田仁士
●芹沢直美ちゃんカレンダー
撮影／中川陽一
スタイリング&ヘア・メイク／藤野笛羽(Voice)



P.145

コンプティーク3月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03 (359) 9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

ひょーげん族。



FM音源3音搭載
26万色カラー表示
400ライン8色対応

自由な感性を志向する人びとへ
マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40——富士通から。

Created by Daizaburo Harada



Audio族へ

●**FM音源3音搭載。**音程、音量、音色の制御が自由自在。だから、シンセサイザに匹敵するリアルなサウンドがほとばしる。PSG3音を加えて6重和音の演奏も可能。オプションのステレオミュージックボックス(FM音源8音内蔵)はMIDI楽器としても利用できるプロ仕様。

Visual族へ

●**26万色表示、400ライン8色対応。**320×200ドット26万色のカラーグラフィックスを実現。しかも、日本語表示に威力を発揮する400ライン8色対応。ビデオデジタイズカード(オプション)と専用カラーCRTテレビで、ここという名シーンを1/60秒で凍結。フロッピィに保存も可能。

Communication族へ

●**RS-232Cインタフェース標準実装。**国際的な通信規格 RS-232C準処のインタフェースを実装。オプションの内蔵モデムカードや別売の通信用ソフトにより、パソコン通信の世界が拡大。

Personal computer族へ

●**日本語機能を大幅強化。**40字×20行の漢字表示が可能。JIS第1・第2水準漢字ROMや、高速かな漢字変換を実現する辞書ROM搭載。

●**3.5インチ640KBマイクロFD搭載、192KBメインメモリ実装。**フロッピィ1枚に入る情報量はFM77AVの2倍。メインメモリ容量もクラス最大級の192KB(最大448KB)。

新発売

●上記の内容については、すべてAV40に関するものです。AV20、AVの仕様は一部異なります。

マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ—15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

同時発売
FM77AV20

■FM77AV20—2本体 標準価格¥168,000
■FM77AV20—1本体 標準価格¥138,000
■カラーCRTテレビ—15S 標準価格¥108,000

天然色パソコン
FM77AV

■FM77AV—2本体 標準価格¥158,000
■FM77AV—1本体 標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ—15 標準価格¥ 89,800

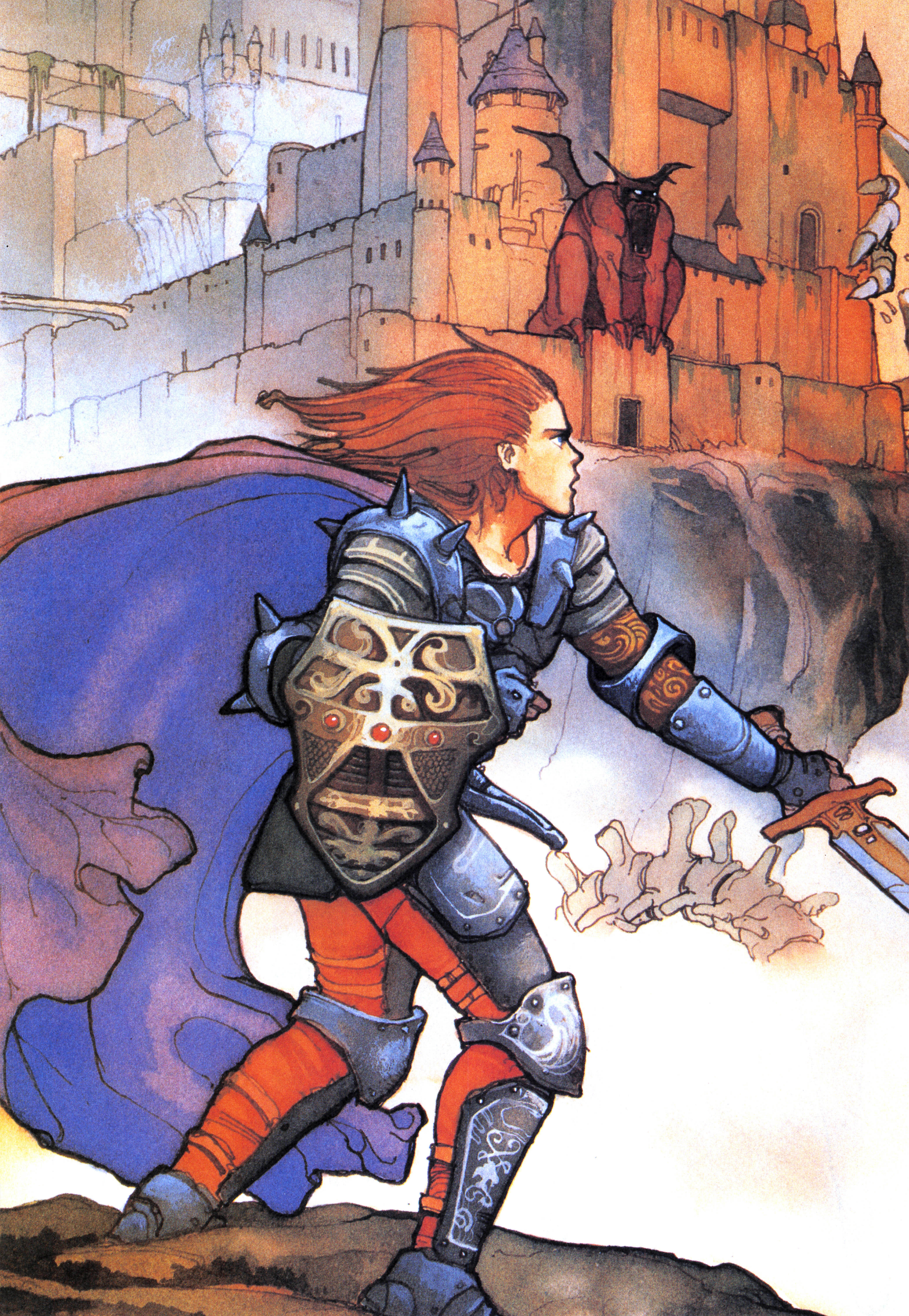
「FMサークル」会員募集中!

FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。

●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは———
〒105 東京都港区新橋6-1-1秀和御成門ビルFMサークル事務局
☎03(437)2111(土・日・祝日を除く 9:30～17:00)

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕**富士通プラザ**〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392


GREAT
♥♥♥ロマンチックロールプレイ＆セクシーアドベンチャー♥♥♥
TWILIGHT ZONE
トワイライトゾーン
扉をあければ、そこはもう異次元の世界。
妖しいばかりに輝くのはエロスの光か。
ワープの時は、いま——
PC-98、PC-88
FM7/5D・T、FM77
X-1/D
各6,800円(2枚組)近日発売!!
美しき獲物たち
JASTSOUND
X-1/D、X-1/T
PC-98、PC-88
FM-77/3.5
FM/5D、FM/T
各4,000円
Five Sweet Dream
FM-7/5D・T 4,500円
PC-88/D、FM-77/D
X1/D(2枚組) 7,800円
㊙課外授業編
FM-7/T・D、X-1/T・D
PC-88/D 3,000円
FM-77/3.5″FD版
4,000円
フェアリーズ レジデンス X-1/D、7,800円 X-1/T、4,500円
グレイト
※通信販売可(送料無料)。現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

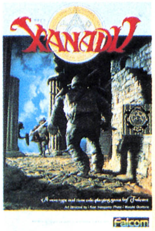




ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II



リアルタイム・ロール・プレイングゲーム

- ●主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。
- ●80種のモンスターマニュアル付・80Pにわたる豪華マニュアル。
- ●モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種のパラメーターデータを持ち、その行動・性格は全て違う。
- ●17種類の武器と34種類の防具(シールド17種、ヨロイ17種)、呪文の魔法17種類、アイテム17種類の全て1つ1つ経験値が設定されている。
- ●君はかつて、これほどのバリエーションをひっさげて登場した主人公を目撃したことがあるのか!?

対応機種　PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ	価格…ディスク 7,800円 カセット 6,800円



絶賛のウズの中、シナリオII遂に登場!

ザナドゥ・ユーザーの声を反映し、すべて前作をしのぐパワーで新前売。

- ●モンスターがすべて変わって、数も増えた。
- ●デカキャラ(ビッグモンスター)も追加された。
- ●R・P・G色がより一層濃くなった。("D&D"の要素プラス"トラベラー"の要素)
- ●ザナドゥ・ユーザーの声を反映しつつ、ザナドゥⅠを終了していない人も楽しめるようになっている

対応機種　PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ	価格… ディスク 5,800円



XANADU FILE (ザナドゥ・ファイル)

JICC出版局 日本ファルコム㈱宮本恒之著 B5判 定価1,500円

「ザナドゥ」に登場するモンスター、アイテム、魔法を500点以上イラスト、写真で完全紹介。各レベルの完璧な必勝法など「ザナドゥ」を楽しむための情報満載。「ボードゲーム版ザナドゥ」付き、まるごとザナドゥの本。



GAME BOOK XANADU (ゲームブック・ザナドゥ)

JICC出版局 日本ファルコム㈱宮本恒之著 B5判 定価880円

ゲームブックとしては大迫力のB5判でイラストも超リアルのすぐれモノ。
「ザナドゥ・ファイル」と同サイズで価格はぐーんとお買得。
絶対に!!本屋さんの店頭で手にとって見て下さい。



RECORD XANADU (レコード・ザナドゥ)

キングレコード㈱ 演奏:アンセム
シングル 700円/12インチシングル 1,200円
単なるキャラクターレコードやイメージソングのノリじゃない!
ニューハードロック　「XANADU」完成
全国一斉発売中。

近日発売!

XANADU DATABOOK

ザナドゥ・データブック(仮題)
上下巻…各巻 予価1,200円

遂にファルコムが「ザナドゥ」のすべてのデータをこの2冊に公開。
横山宏氏の手による全登場モンスターイラスト。
これさえあれば、あなたは「ザナドゥ」のすべてを知ることができる。

XANADU COMICS

ザナドゥ・コミックス
日本ファルコム㈱作・画



ファルコム・スタッフによる完全オリジナルコミック!
快調進行中!
コミック業界になぐり込みだ。

SST
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

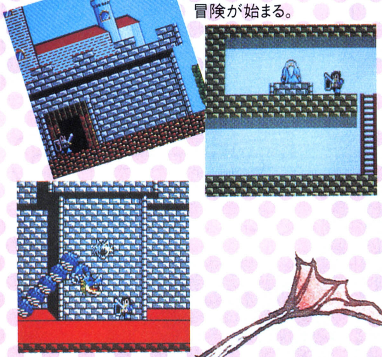


実在の遺跡が舞台の
RPG風味AVGだ!!
この"太陽の神殿(アステカII)"は、今までのAVGにはない新しい試みが随所に見られる。コマンド入力をアイコンにしたアイデアは、特に画期的と言えよう。チチェン・イツァーの遺跡を舞台に広がる古代浪漫。今、新たなる冒険が始まる。
こんなアドベンチャーゲームって、今までにあっただろうか。この"アステカII"の舞台となる遺跡群は、すべて実際に存在するもの。マニュアルにはそれら遺跡に辿り着くまでの交通機関や、各遺跡についてのデータが、さながら旅行会社のパンフレットのように詳しく記されている。
（LOGIN 1月号より）
どひゃーっ！
ワッ！なっ、なんだこれは！
おーっ！やっとひとつ見つけたぞ。
おちつけ。おちつけ。
？
これからのAVGは、全部こうなりますね。こうならなきゃ、おかしいですよ。
プログラミング：橋本昌哉
シナリオ：宮本恒之
グラフィックス：大浦孝浩・山根朝郎
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ
¥7,800
X1/X1turbo
2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV
2枚組 ¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中！通販(〒200円)
Falcom
日本ファルコム株式会社

Romancia ロマンシア™

Dragon Slayer J.R.
〈ファンフレディ王子のおどろくべき旅〉





●姫を探しに、ロマンに満ちた冒険が始まる。

●悪の化身、ドラゴン……
やはりここにも。



ありがとう。おかげさまで大評判。

- ●高速フルカラースクロール（毎秒20枚）
- ●3D感覚の重ね合わせ処理（最大128重完全重ね合わせ）
- ●20万エリアの広大なマップ、超スピード画面切り換え
- ●場面の状況によって変わる、豊富なBGM（7曲）
- ●レーダー機能搭載（デカマップの縮少図の表示）
- ●ひらがな表示のメッセージで、会話もOK
- ●すべての画面にちりばめられた数々のトリック
- ●勿論、ジョイスティック対応



好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ファルコムのスタッフになれるチャンス！
- ●プログラマー（マシン語でプログラムが組める人）
- ●音楽担当（作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人）

SST

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代


ロールプレイング
ラミア
1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

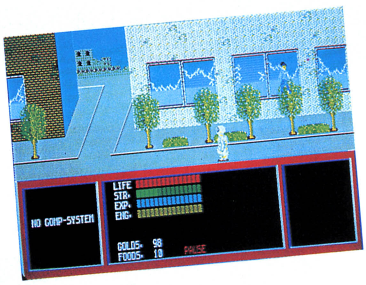
ゲームの歴史が変わった。



·1999

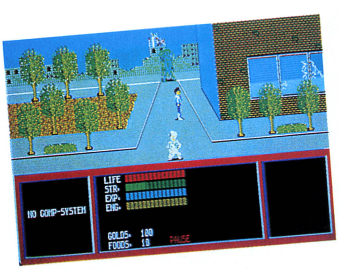
©1986 HUDSON SOFT

「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。



少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

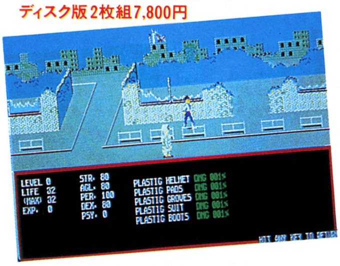
1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

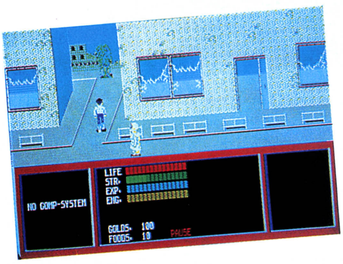


ラミア・1999キャンペーン

ラミア・1999作文募集に、多数のご応募をいただきありがとうございました。ハドソンでは、厳正なる審査の上、2月中旬以降に各賞を決定します。お楽しみに。

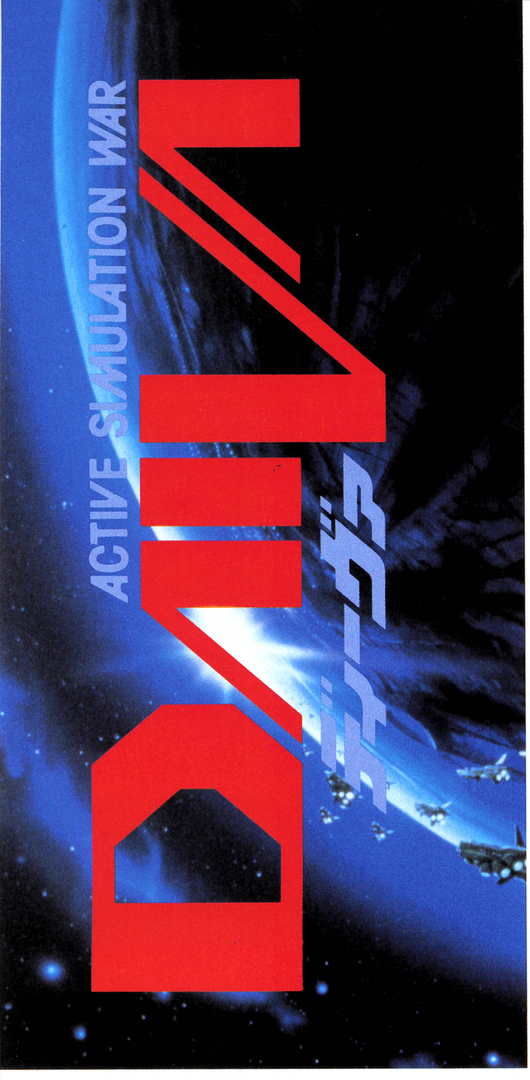
PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円



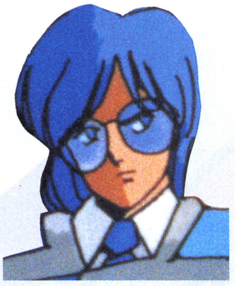


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX011-821-1854
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622 FAX03-235-4653
営 業 所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ



T&E SOFTが



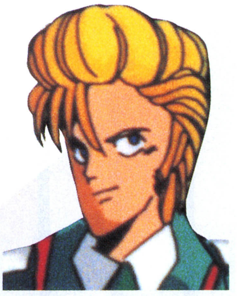
ルシャナ・パティー

STORY1 ヴリトラの炎

PC-8801mkIISR

5"2D2枚組 ¥7,800

新発売!!



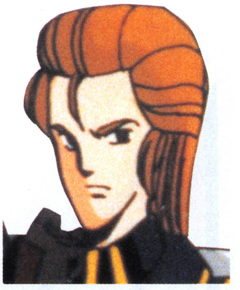
ア・ミターバ

STORY2 ドゥルガーの記憶

FM-77AV/20/40

3.5"2D2枚組 ¥7,800

新発売!!



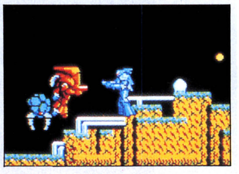
アモーガ・シッディ

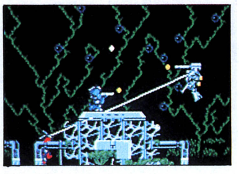
STORY3 ニルヴァーナの試練

X-1

5"2D2枚組 ¥7,800

新発売!!







ディーヴァの特徴

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。

★二人での同時プレイか可能。

★ストーリーは宇宙を舞台とした7つのサブストーリーから成り、それそれか7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っている。そのため、各機種のゲーム内容(画面を含む)も部分的に異なり、各機種の特徴を十分生かしたものとなります。

★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現（ファミコンを含む)。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイか可能です。

★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうか明らかになってきます。

MSX版発売中!!



MSX



MSX



1メガビットロム採用!
総てのMSXで作動!

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵!

マップの広さや、ゲーム内容はオリジナル版と同様

MSX 8K以上 1Mbitロムカートリッジ版 バッテリー内蔵、S-RAM搭載 ¥6,400

●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH……5"2D版 ¥6,800

●X1F/G/turbo/II/III/Z……5"2D版 ¥6,800

●FM-7/NEW7……5"2D版 ¥6,800

（工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)

●FM-77/AV/20/40……3.5"2D版 ¥6,800

●X1/C/F/turbo……テープ3本組 ¥4,800

（ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)

●FM-7/NEW7……テープ3本組 ¥4,800

（FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。)

●MZ-2500/V2……3.5"2DD版 ¥6,800

●MZ-2000/2200……5"2D版 ¥6,800

●メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの約4倍!

●ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)

●14種に及ぶ魔法が使用可能。

●アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!!

「ディーヴァ」発売記念作文コンテスト

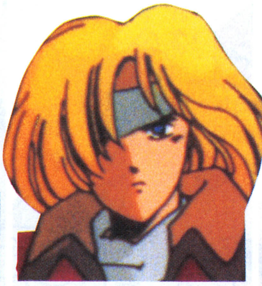
この度、T&E SOFTの新作「ディーヴァ」の発売を記念して、パソコンソフトに関する作文コンテストを実施致します。パソコンを持っている方いない方に関わらず、どしどし御応募下さい。

賞品●最優秀賞…グァム島旅行1名●優秀賞…最新型ハンディワープロ3名●佳作…T&E SOFT Goods Set（ト

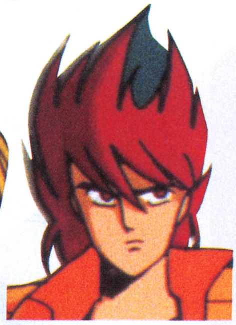
創る7つの世界 どの星域にもドラマがある…



アクショー・ビア
STORY5 ソーマの杯
MSX2
3.5″2DD ¥7,800
新発売!!



マータリ・シュバン
STORY6 ナーサティアの玉座
Family Computer
東芝EMIより発売
希望小売価格 ¥5,500
発売中!!



ラトナ・サンバ
STORY4 アスラの血流
MSX
メガロム 価格未定
今春発売予定



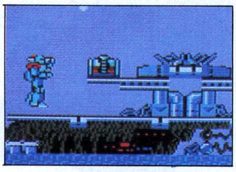
クリシュナ・シャーク
STORY7 カリ・ユガの光輝
???
価格未定
今春発売予定

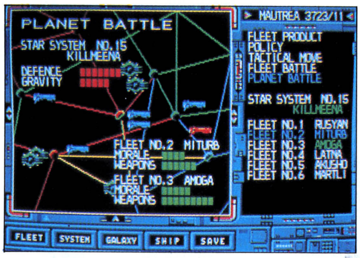
お詫びと発売日のお知らせ

先月号で御案内しました「ディーヴァ」の発売日が延期になりました。

重ねての発売延期でユーザーの皆様及び関係各位に多大な御迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

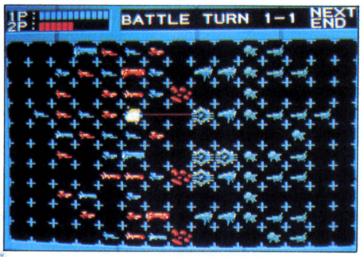
なお発売は、PC-8801mkIISRの2月上旬を筆頭に、MSX2、X1、FM-77AVという順で行ないますが、くわしくはT&Eテレホンサービスで発売日を御確認下さい。





戦略シーン MSX2

左のスクリーンでは星系図、敵惑星情報等が、右のウィンドウではプレイヤー占領惑星の生産レベル(環境、資源、技術、防衛)、艦隊の戦力等が表示されます。



艦隊戦シーン MSX2

スクリーン左半分に自分の艦隊、右半分に敵艦隊が表示されます。自分の戦力及び防御力を充分考慮し、艦を配置して下さい。戦闘中、破壊された艦はスクリーンから消えます。

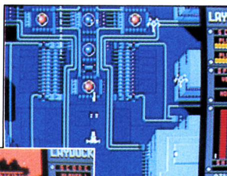


新発売!! MZ-2500/V2 FM-77AV/20/40

MZ・FM版の特徴

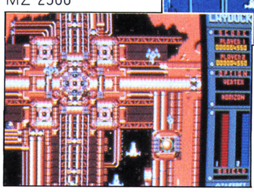
①インフォメーションボードを画面右側に新設。得点等を常時表示。
②B.G.MにはFM音源を使用し、シーン毎に異なる約10曲を挿入。

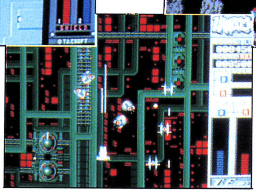
MZ-2500





MZ-2500





FM-77AV

FM-77AV

MOVIE SPACE SHOOTING GAME LAYDOCK レ・イ・ド・ッ・ク

- フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- 2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます)
- 毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- 敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル、マルチバルカン砲他 多数。

MZ-2500/V2……3.5″2DD版 ¥6,800
FM-77AV/20/40…3.5″2D版2枚組 ¥6,800
MSX2……3.5″1DD版 RAM64K VRAM128K専用 ¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。

レーナー・Tシャツ他) 10名●参加賞…ディーヴァコンセントレーションカード先着1万名※参加賞は原稿が着きしだいお送り致します。
要項●400字詰原稿用紙に3枚以上5枚以下に書いて下さい。●題「パソコンソフトに望むもの」ゲームソフトに限らず、パソコンソフト全般についてお書き下さい。●締め切り1987年3月31日(当日着分まで)審査●T&E SOFT開発スタッフ及び各パソコン誌編集者が優秀な作文を選びます。発表●弊社広告(87年8月号各誌)誌上にて発表致します。尚、T&E SOFT関係者による応募はできません。
※お送りいただいた原稿はお返しできませんので、予め御了承下さい。
※また、応募はお一人につき一作品に限らせていただきます。
お詫びと訂正…弊社12月号及びディーヴァポスターにおいてお知らせした作文コンテストの題名と応募規定が一部変更となりましたことをお詫びして訂正致します。

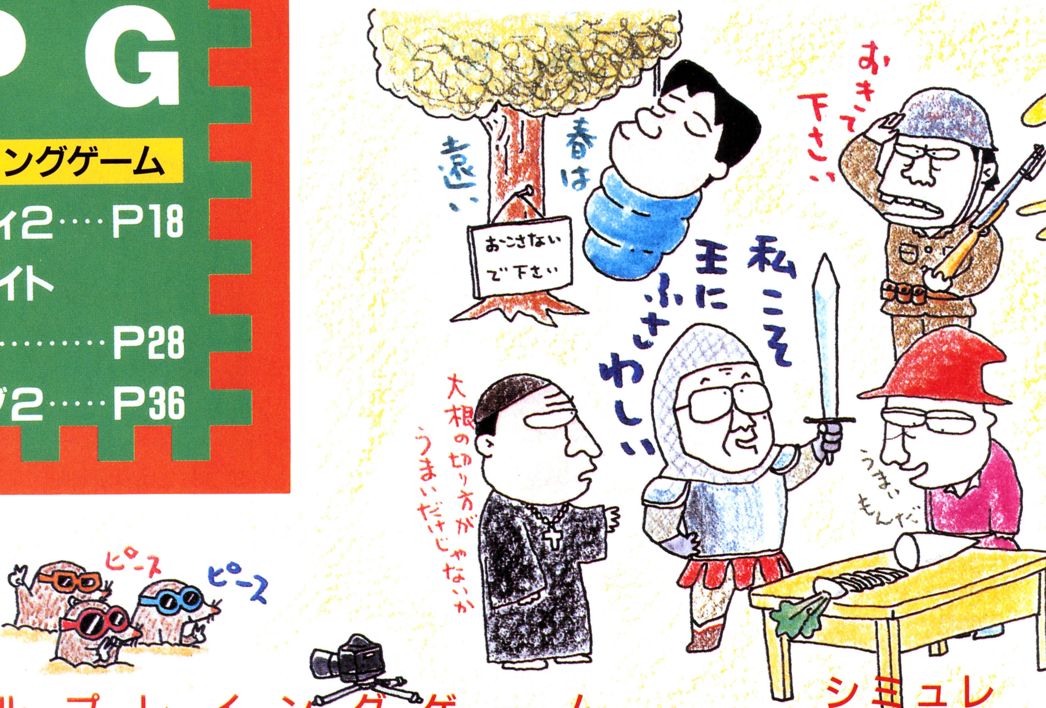
ホームエンターテイメントの未来を拓く――
T&E SOFT®
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.12請求券 コンプティーク3月号

'87総合カタログ 請求券 コンプティーク3月号

RPG

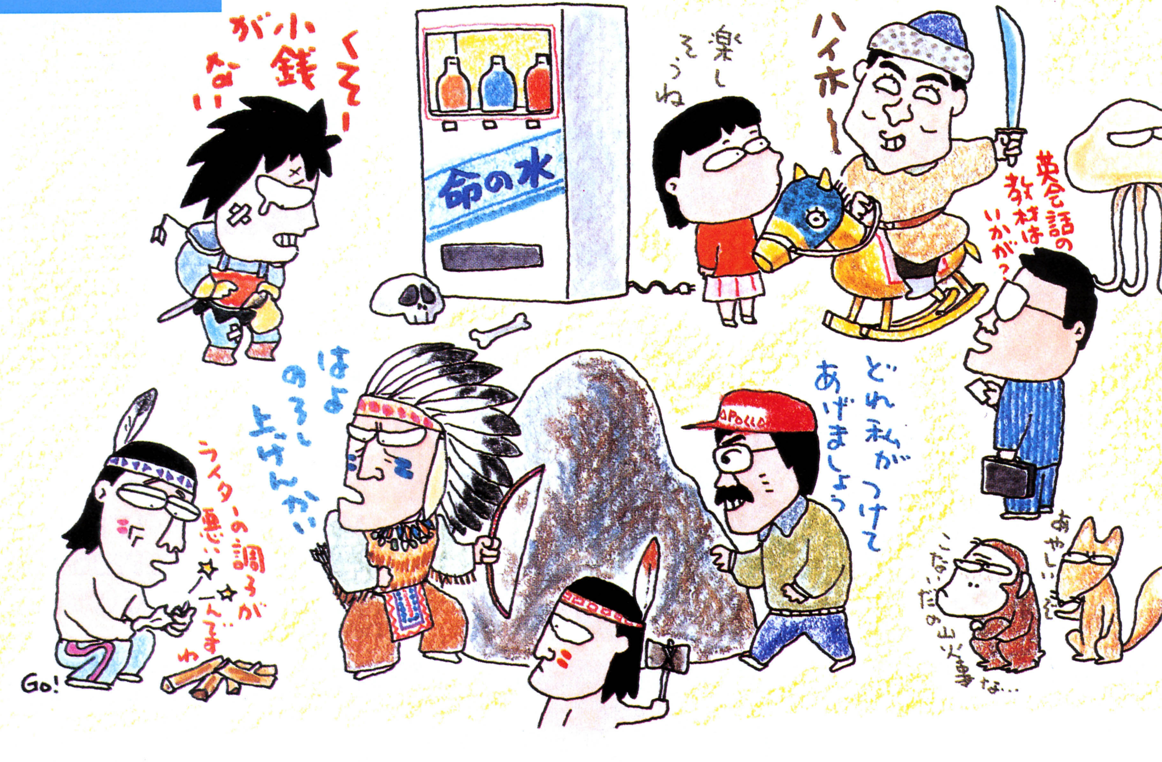
ロールプレイングゲーム



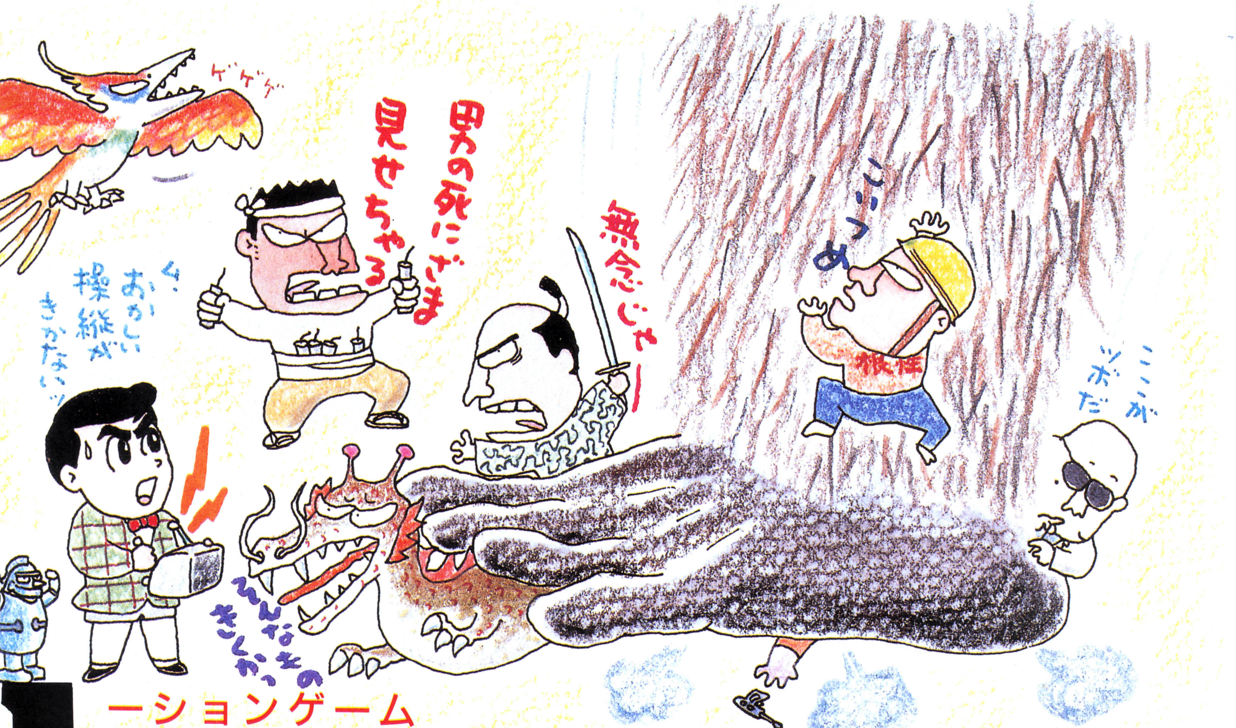
RPG&S

ロールプレイングゲーム　シミュレ

RPGとSLGの超新作を、これでどーだ読んでけド

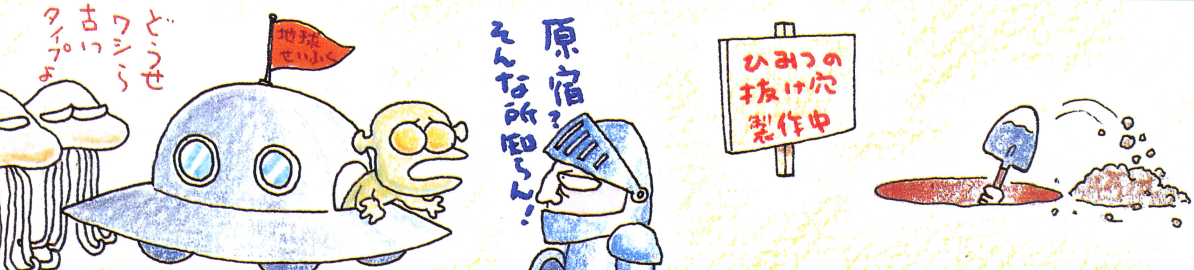


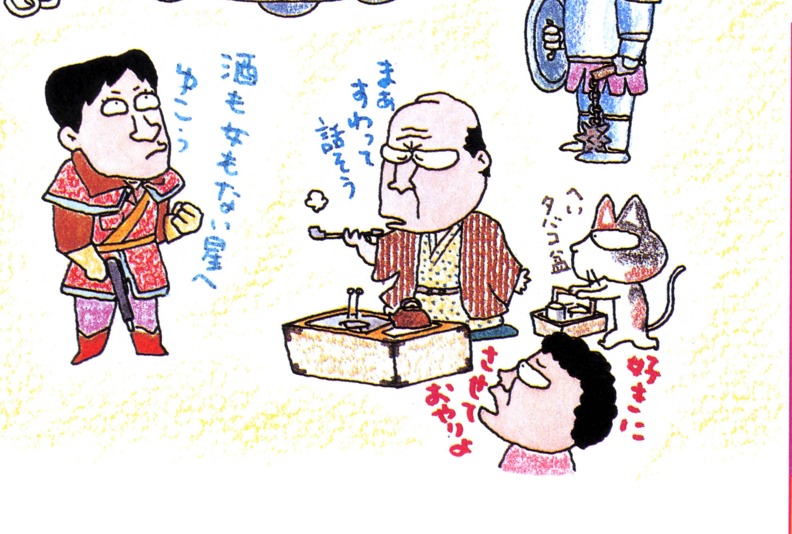
イラスト／中野豪



シミュレーションゲーム
SLG大特集

ロボー！　と6本丸ごと連続大特集だ、こいつは春から縁起がヨイワ!!





SLG

シミュレーションゲーム

Wizardry シナリオ2

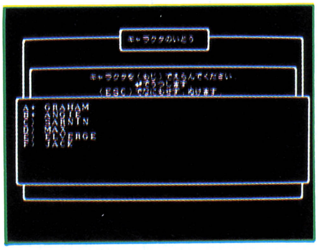
KNIGHT OF DIAMONDS



日本の『ウィザードリィ』ファンが待ちに待ったシナリオ2、ナイト・オブ・ダイヤモンドが登場した。モンスターもアイテムも謎もぐーんとスケールアップされておりますゾ。

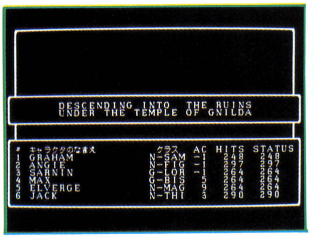
新たな謎にみちた旅が始まる!

思い起こせばウン年前。アメリカのアップルⅡとかいうパソコンでは『ウィザードリィ』とかいうめちゃくちゃおもしろいゲームが出ていて、なんでもロールプレイングゲームとかいう新しいジャンルのゲームだそうな。そんな話を聞いたボクは、せっせせっせとお金をためてアップルⅡと『ウィザードリィ』を買ったのでした。すると、これが本当にめちゃくちゃおもしろい。こんなボクみたいな『ウィザードリィ』ファンが日本にまたたく間に増えちゃったから、『ウィザードリィ』を作ったサーテックという会社は、とうとう日本のソフトハウスと協力して『ウィザードリィ』の日本語版を作っちゃった。そしてその1年後、今度はそのシナリオ2、ナイト・オブ・ダイヤモンドの登場なのだ。知ってる人は知ってるだろうけど、『ウィザードリィ』のシナリオ1で育てたキャラククターの本当の冒険がシナリオ2で行なわれるわけなんだ。だから、シナリオ1を終えた人の中には、シナリオ2を待つ間にワードナを何十回も倒していたりする人もいるんじゃないかな。



▲シナリオ1からのキャラクターの転送。手続きを間違うとキャラを失うことも…

このシナリオ2では、始めるためにはシナリオ1で育てたキャラクターが必要なんだけれども、日本版では移動の際に持ち物がすべて失われてしまうようになっている。せっかく手に入れたGARB OF LORDSやMURAMASA BLADEを失うのは惜しいけれども、シナリオ2でも、より新しくパワーアップ



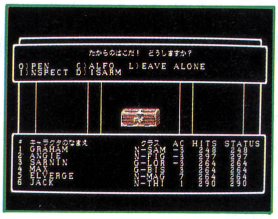
◀RUINに突入。勇者たちの冒険の再開だ



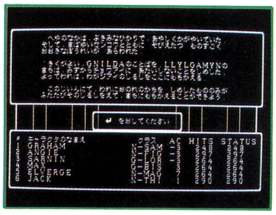
されたアイテムが手に入るようになっている。序盤は苦しむかもしれないけれども、モンスターを倒すたびに、次はどんなアイテムが手に入るかという楽しみは前作以上だよっというわけだ。

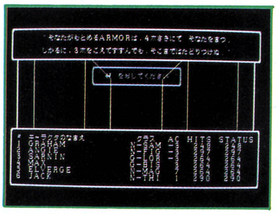
また、フロアの数は10階から6階にスケールダウン。でも今回は、謎の要素が濃くなっているから、全体としてはスケールアップしているくらいだよ（本当の話、なぞなぞが出題されて、答えなきゃ先に進めないところが2ヵ所でてくるんだ）。

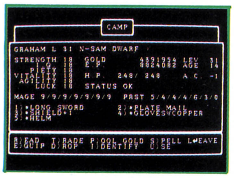
日本のパソコンゲーマーってさ、早く解くのが好きだけど、この『ウィザードリィ』のシリーズは、じっくりと腰をすえてプレイしてみてほしいです。かめばかむほど味のでるスルメみたいなソフトなんだから。そうそう、今回は特別にフロア1から4までのマップと魔法の一覧表をつけたから利用してね。



▲敵を倒して宝の箱を発見。これを開けてアイテムを手に入れるのが最高の楽しみ


▲フロア1の大広間の中央にて。亡霊が、冒険の目的を伝えてくれる

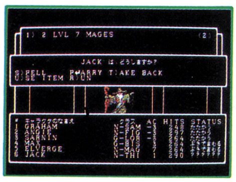

▲最初の難関。このメッセージの謎が解けないといつまでも堂々めぐり



▲新しい装備を身につける。これで準備は整った



▲フロア1の最後を飾る敵。こいつを倒さねば先はない


▲モンスターに遭遇。いきなりレベル7の魔法使いだ

これがアイテムモンスターだ！

ARMOR

フロア1にいるアイテムモンスター。なかなかタフだがKOD'S ARMORが手に入る。

SHIELD

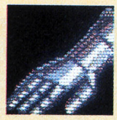
謎を解かないと、このモンスターには会えない。KOD'S SHIELDが手に入る。

SWORD

フロア3にいるモンスターHRATHINIRという超強力な名剣が手に入る。

HELMET

地下4階で待ちかまえているモンスター。手に入るのはKOD'S HELMTだ。

GAUNTLET

唯一2体で攻撃してくるモンスター。でも手に入るのはKOD'S GAUNTLET1組だけ。



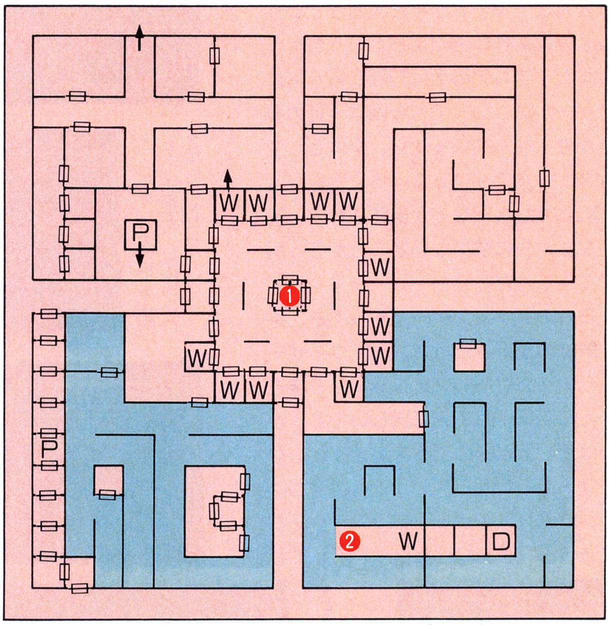


洞くつの暗闇は、山奥のご

FLOOR 1
まずは小手調べ？　でもなかなか強い！

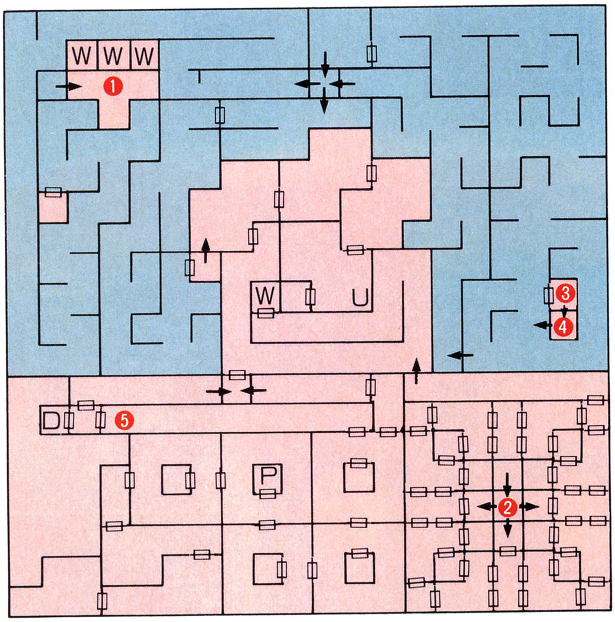
ワードナを倒した勇者たちの新たなる冒険の最初の場所がこのフロアだ。このフロアでポイントになるのは中央の大広間。ここでは、しっかりと自分の向いている向きを確認しておくこと。まちがえたドアに入るとワープするからね。そして２番目のメッセージの意味をよく考えること。この謎がわからないとどうしても先に進むことはできないし、下のフロアに行くこともできない。

この階ではKOD'S ARMORが手に入る。



❶ 部屋の中は、不気味な光で、妖しく輝いていた。そして、まばゆい閃光とともにそびえ立つ、ものすごく大きな亡霊が現れた。
「聞くがよいＧＮＩＬＤＡの言葉を、ＬＬＹＬＧＡＭＹＮの町は、みずから寵愛にあたいしないことを示した。よってわれは、わが自愛のしるしをここにもちかえる。
この寺院にて、われにおのれの価値を示した者のみが再びそのしるしを得て、町に持ち帰ることができよう。
しかし、こころみし者に災いあれ！　汝、みずからの価値をあかしたて、わが杖を得るには、５つの物をそろえねばならぬ。幾多の試練を越え、われにそれをしめさねばならぬ！」
「これぞまことのＧＮＩＬＤＡの意志なり」

❷ 「そなたが求めるＡＲＭＯＲは、４歩先にてそなたを待つ。しかるに、３歩を越えて進んでも、そこまではたどりつけぬ」



FLOOR 2
暗闇で道に迷わないよう注意

このフロア２は、いくつかのブロックに完全に分かれていて、それぞれがワープでつながっている。だからフロアの北東部、ダークゾーンに囲まれたワープステーションを有効に利用すること。また、このフロアのダークゾーンは、ものすごく広いうえに複雑なので、位置確認をしっかりするようにしよう。

あまりにもよくモンスターに出くわすけど、ふんばってクリアしよう。ここでは、KOD'S SHIELDが手に入るよ。

❶ ここより分かれる３つの道。選べる道はただ１つ。それを選び誤まるならば、そなたの旅もそこで終ろう。

❷ あらゆるたぐいの、どう猛な腹をすかせた野獣の声が、すべての方向より響きわたってくる。

❸ 不思議な本の山に囲まれ、埃にまみれた年老いた賢者が、こちらをふりむいて、つぎのように言った。
「たったの100000ＧＰで、多くのことが語られよう」

❹ 賢者はみんなの先に立ち、豪勢な書斎へと進んだ。そして、つめこみすぎの本棚から、大きな本を取りだしてこう言った。
「星ぼしが告げている。この世に変が訪れ、賢き者ほどめぐまれる時代がくると、あまたの魔法が姿を変える。
沈黙があたりに満ちあふれ、さまたげなき眠りが訪れ、そなたの敵は再びその前に呼び戻されよう。
その星のもとでは、ＬＡＴＵＭＡＰＩＣですら姿を変え、かつ偉大なＭＡＨＡＭＡＮでさえ、その力を変えるのであろう」

❺ われは孤独なる者。
剣とかたなのの傷をおい、戦さと刃をかいくぐり、幾多の戦乱を見守って、この身滅びるまで、戦う男たちの喧騒の中で、救いも慰めも得られぬもの。
鋭い刃物にうちすえられ、砦においても職人の手にさいなまれしもの。
戦いを待つことを定められ、いかなる様みかにおいてさえ、痛みをいやす医者もなく、常にこの身を傷つける新たな戦いにあけくれる。こたえよ　われにわれとは何？

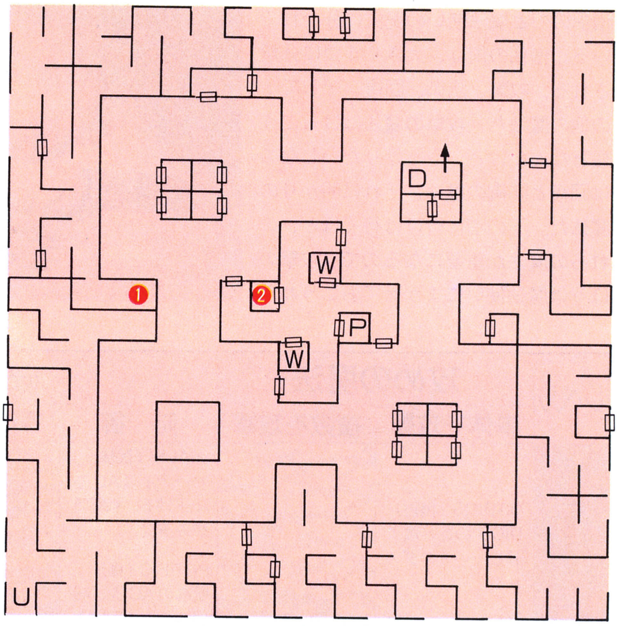
　イラスト／早坂桂一

FLOOR 3

外周の迷路に目がまわる？

このフロアは中央に十字型の部屋をそなえた大きな広間と、それをとり囲む複雑な迷路から構成されている。このフロアのポイントは、いかにして中の広間に入るかということ。そして中央の十字部屋に入るのだけれども、その中の４つの小部屋の中で正しいものは１つだけだ。最悪の場合は、お城にテレポートさせられてしまうので要注意すべし。その階でも、下のフロアに下りる階段の前にアイテムのモンスターがいる。HRATHNIR という名剣だ。





1 この任務はキミには向いてないんじゃないか？

2 その部屋に入ったとたん、見覚えのある人影が現われ、腕をふりながらこう叫んだ。
「MAPIRO MAHAMA DIROMAT」

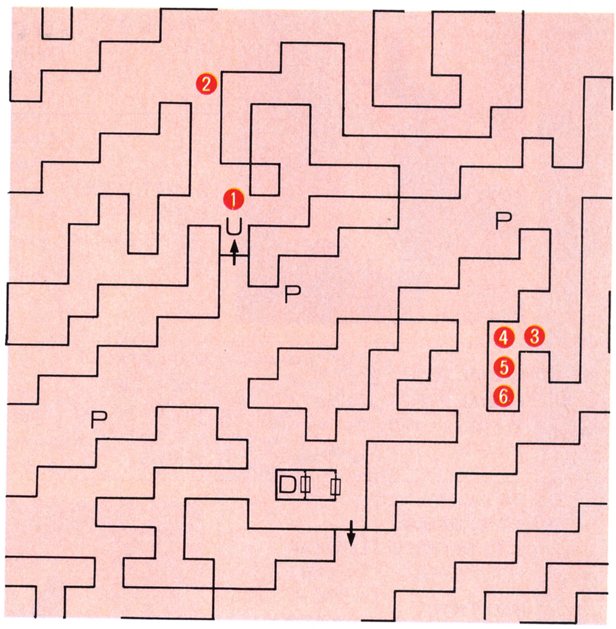
FLOOR 4

テレポートの魔法は慎重に！

このフロアには部屋がない、ドアもない。（アイテムモンスターの出る部屋と下り階段の部屋は別）行くことのできない場所は岩だから、あやまってテレポートすると、キャラクターを失ってしまうことになるので要注意だ。

このフロアにはワナが多いから、さっさと下のフロアへと行ってしまったほうがかしこいだろう。

このフロアで手に入るのはヘルメット。名前を KOD'S HELMET といってひじょうにみごとなヘルメットだ。



1 そこは、巨大な洞くつの入口のようだった。そして、その地面や壁はしめっている。
あたりは、冷たくしめった空気に満ち、まあるい天井からは、鐘乳石がぶらさがっている。
そして、その暗闇の中から不気味な生き物の鳴き声が響いてくる。

2 目の前に落盤のあとらしい、こなごなになった岩が山のようにころがっている。
岩の下から、くだけた骨のかけらと、おしつぶされた鎧が見えている。

3 地面には、こうしるされてあった。
「洞くつの暗闇は……」

4 「山奥のごとし……」

5 「その先に待つものは…」

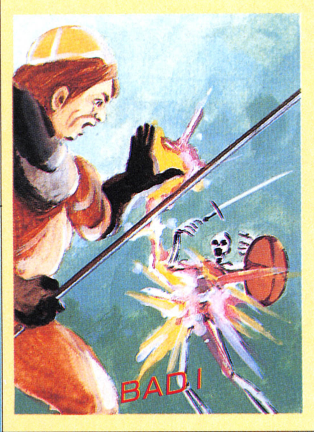
6 「……青く澄んだ泉」

記号の説明 U＝上　D＝下　T＝トラップ　W＝ワープ　■＝暗闇

PRIEST'S MAGIC

『ウィザードリィ』の魔法の大系は、僧侶の術と魔法使いの呪文に分かれている。僧侶の術は、大きく４つに分類される。攻撃、防御、回復、そしてその他の魔法だ。攻撃の魔法はけっこう豊富なんだけど、やっぱりだいじなのは回復と防御の魔法、それに明かりの魔法だ。下の階に行けば行くほど、これらの魔法が重要になるので、攻撃のほうは魔法使いにまかせておこうね。



レベル	攻めの魔法		守りの魔法				その他
	単体を攻撃	複数を攻撃	防御	めくらまし	回復		
1	BADIOS（傷害）DIOS の逆。敵1体に1～8のダメージ。		KALKI（祝福）パーティのACを1下げる。戦闘時のみ有効。 PORFIC（楯）呪者のACを、戦闘時のみ4下げる。		DIOS（薬石）メンバー1人のHPを1～8回復。		MILWA（光明）明かりをともし、遠くまでを見通し、隠し扉も見つける。
2			MATU（祝福と熱中）KALKI の強力版。AC を2下げる。	MANIFO（彫像）1グループの敵を動けなくしてしまう。 MONTINO（静寂の空気）戦闘の間、敵の味方の呪文を封じてしまう。			CALFO（透視）宝箱のわなを見わける。
3			BAMATU（祈願）戦闘中、パーティーのACを4下げる。		DIALKO（柔軟）メンバーの、パラライズ等の症状を治す。		LOMILWA（増光）MILWA の強化版。より長時間有効。 LATUMAPIC（識別）戦っている敵の正体を知る。城へ戻るまで有効。
4	BADIAL（征伐）BADIAL の逆。敵1体に2～16のダメージ。		MAPORFIC（大いなる楯）城に帰るまで、パーティーのACを2下げる。		DIAL（施療）メンバー1人のHPを2～16回復。	LATUMOFIS（解毒）メンバーの毒を消す。	
5	BADIALMA（討伐）BADIAL の逆。敵1体に3～24のダメージ。 BADI（致死）敵に DI の逆の魔法を投げる。	LITOKAN（炎の塔）1グループの敵に3～24のダメージ。			DIALMA（物療）メンバー1人のHPを3～24回復。	DI（生命）死んだメンバーを生き返らす。	KANDI（所在）迷路に残るキャラクターの位置を知る。
6	MABADI（不具）敵1体に、1～8のHPを残してダメージをあたえる。	LORTO（鋭刃）1グループの敵に6～36のダメージ。			MADI（完治）メンバー1人を完全回復させる。		LOKTOFEIT（召還）パーティーを城へテレポート。
7		MALIKTO（激怒）全グループの敵に12～72のダメージ。				KADORTO（蘇生）死んだメンバーをも完全によみがえらして完全回復。	

MAGE'S MAGIC



こちらが魔法使いの呪文。僧侶の場合と違って回復の呪文は１つもないし、防御の呪文も、そのほとんどが術者にしか効かない。やっぱり攻撃が主体の魔法だね。攻撃の魔法は種類が多いぶん、モンスターによって効果が違う。そこのところをよく考えて使わないとだいじなマジックポイントがムダになるよ。火の系統と氷の系統がその中心になってるから、モンスターの種族がヒントになるね。うまく利用して戦士たちの援護をしてくれ。

レベル	攻めの魔法			守りの魔法		その他	
	単体を攻撃	複数を攻撃		防御	めくらまし		
1	HALITO（小炎） 火の玉を投げつける1〜8ポイントのダメージを与える。			MOGREF（鉄身） 呪者のＡＣを２下げる。 戦闘中のみ有効。	KATIND （悪しき空気） １グループの敵を眠らせる。	DUMAPIC（明瞭） パーティーの位置を知る。	
2				SOPIC（半透明） 呪者のＡＣを４下げる。 戦闘中のみ有効。	DILTO（暗闇） 敵を闇に閉じこめて防御力を落とす。 １グループの敵に有効。		
3		MAHALITO（大炎） 大きな火の玉を投げる １グループに４〜２ポイントのダメージを与える。	MOLITO （火花の嵐） １グループの敵に対し火花を呼び起こす３〜18のダメージ。				
4		DALTO （吹雪の突風） 冷気の嵐を呼びＩグループに６〜36のダメージ。	LAHAHITO（炎の嵐） MAHMLITOの強力版Ｉグループに対して３〜36のダメージ。		MORLIS（恐怖） すべての敵を恐れさせる。 １グループの敵に有効。		
5		MAKANITO （致死の空気） ８レベル以下の敵を倒す。全グループに有効。	MADALTO（凍結） DAITO の強力版 ８〜64のダメージを１グループにあたえる。		MAMORLIS（恐慌） すべての敵を恐れさせる。		
6	ZILWAN（退散） 不死のモンスターＩ体を消す。	LAKANITO （窒息） １グループの敵を全滅させる。		MASOPIC（透明） パーティーのＡＣを４下げる。 戦闘中のみ有効。			HAMAN（変化） 戦闘時に使用、何か起こるかは決まっていない。
7		TILTOWAIT （核撃） 敵全グループに10〜100 のダメージ。				MALOR（幻姿） テレポートをする。	MAHAMAN （転化） HAMANの強力版。

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

マウトレーア暦3722年。冒険家デイヴ菅原が、はるか彼方の宇宙、『ディーヴァ』の世界に飛びだした！ 彼の行く手に待つものは……。

デイヴ菅原の戦力モードはこう戦え！

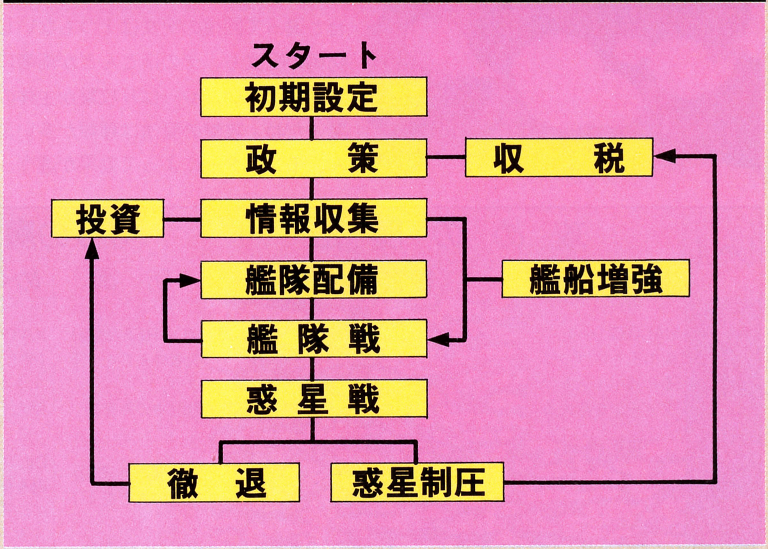
アクティブ・シミュレーション・ウォー(A・S・W)『ディーヴァ』については、リアルタイムシーンの情報ばかり先行していて、シミュレーションの部分があまり知られていなかった。でも、この『ディーヴァ』で一番かんじんな部分はこのシミュレーションシーンなんだよね。そこで私、デイヴ菅原が、謎のシミュレーションシーンに突入したわけだ。おまけに戦力モード（シミュレーションシーンのことだよ）を、フローチャートつきでバッチリ報告しませう。

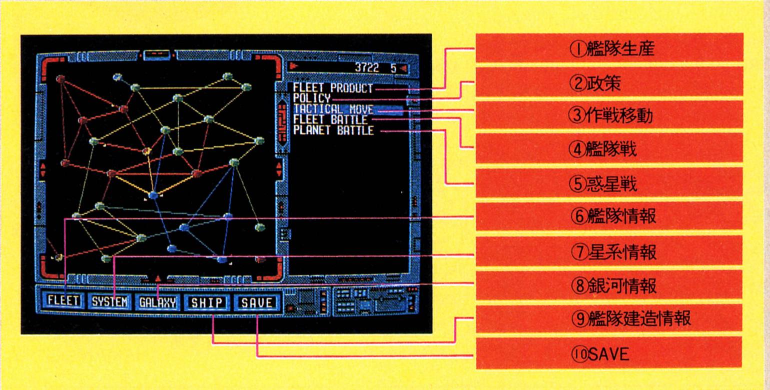
まずは下の画面を見る。全部で10のコマンドがあるのがわかるだろう。このコマンドは大きく２つに分かれる。ひとつはメインのコマンド、画面の右側がそうだ。それと情報を中心としたサブコマンド。画面下部にあるヤツだ。まずはメインコマンド、こちらは星域制圧に関するコマンド群で、それも開発と戦闘の２つに分けられ、開発の方はプレイヤーの植民星系から収税をしたり、艦船を建造するため、投資を行なったりするコマンドになっている。戦闘は読んで字のごとし、シヴァ・ルドラの圧政に苦しんでいる星系を解放するため軍隊を送りこんで戦闘を行なうコマンドだ。サブコマンドの方は、各情報のチェックなどを主な機能としていて直接ゲームに影響をあたえはしない。さて、コマンドについてはあとでゆっくり説明するとして、ゲームの基本的な進行の方を説明しよう。ゲームの目的は、シヴァ・ルドラの圧政によって苦しんでいる星系を解放し、かつストーリーに関わるさまざまな謎を解き明かすことになるっていうのはもう知っているよネ。そこで星系を解放するためには、そこへ軍隊を送りこんで勝ち取らなくちゃならない。戦闘は宇宙空間での艦隊戦と星系の主星上で行なわれる惑星戦とに分かれているんだ。まず艦隊戦に勝ち、主星内へ潜入して惑星戦となり、そこで勝利をおさめるとその星系を解放したことになる。

このゲームで軍隊は宇宙艦隊と、地上降下部隊としてあらわされているから、プレイヤーは戦艦や巡洋艦などの艦船を建造し宇宙艦隊を編成しなくちゃならないんだ。艦船を建造するには大量の資源と高度な技術力を要するから、プレイヤーは自分の植民星系に投資を行ない、国力を向上させなきゃならないんだ。

さてこの後の進行は、このデイヴ菅原が自信をもってお届けする必殺フローチャートつきで説明しよう。

戦力モードフローチャート





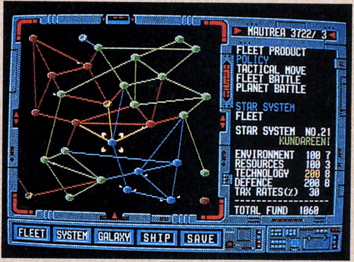
1 政策 POLICY 政策コマンド

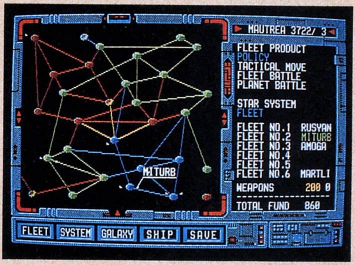
さていよいよ本題だ。でもその前に画面の説明をちょこっとだけさせとくれ。まず画面上にあるまるい星、これが星系を、その星系間にのびているストライプが補給路をそれぞれ現している。青い星系、これがプレイヤーの植民星系、青に緑が入っているのがプレイヤーの同盟星系だ。そして、赤色が帝国側の植民星系、赤に緑が入っているのが帝国の同盟星系だぞ。それと緑色だけのやつ、これは中立星系なんだ。次に補給路の方は、星系の色と同じで青がプレイヤー、赤が帝国！　緑が中立星系の補給路になっている。補給路って言うのは、艦隊を配備したり情報を得るために必要なんだ。

さて、まず何をしたらいいかと言うと。世の中金！金がすべてや!!　突然取り乱しまして失礼。でも艦船を建造するにも資金が必要だよネ。だからPOLICYのコマンドを使って自分の植民星系への各種の投資と税率変更および艦隊への兵器補給を行なうことができるんだ。自分の植民星系からは、プレイヤーが主権者ということが税を集めることができる。だからこのコマンドで税率を上げてやれば、多額の税を得ることができるけど、あまり重税を課すと反乱が起きてしまうこともあるんだ。

投資の方も大事で、植民星を向上させるために環境整備・資源開発・技術開発・惑星防衛の4つの分野に投資しなくちゃならない。こちらもあまりおこたっていたりすると反乱が起きてしまうから気をつけよう。投資によって中立星系との関係がうまくゆき、同盟関係を結べる場合もあるんだ。まあ何はともあれ、資金がなけりゃ投資もできないから、まず収税を行なおう。収税は月ごとに行なわれる。月って言うのは、5コマンドで1ヵ月っていう計算だ。

そこで！　デイヴ菅原の場合その1。とにかく資金がないことには艦隊も作れないから税率をグ〜ンと上げてしまおう。当然反乱も起こるだろうけど、ここはグッとガマンをして見ないフリをして収税に専念する。ただし自分の植民星系が残っているうちにやめようね。さて資金が集まったらいよいよ投資をして艦隊を大きくしていこう。

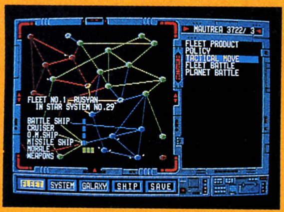




サブコマンドモードを活用しよう！

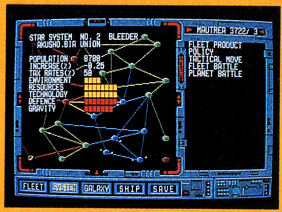
サブコマンドモードは5つ用意されている。ゲームのデータセーブ以外はすべて情報収集のためのコマンドだ。このコマンド群をうまく活用して、先手、先手で進んでいこう。

艦隊情報



<FLEET>
このコマンドでは、艦隊の編成や士気値、兵器の状態をチェックすることができる。

星系情報



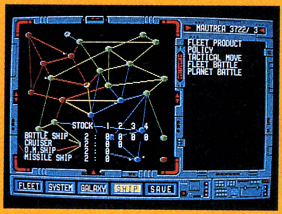
<SYSTEM>
星系情報コマンドでは、星系の所属や主星の各情報をチェックすることができる。

銀河情報



<GALAXY>
ここでは、双惑星以外のプレイヤー側と帝国側の客情報をチェックすることができる。

艦隊建造情報



<SHIP>
このコマンドでは、艦船建造状況（あと何ヵ月で完成か）をチェックすることができる。

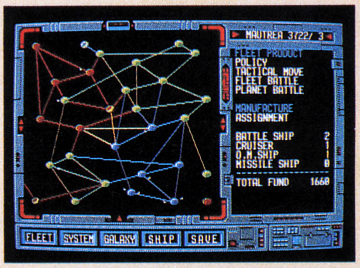
2 生産 FLEET PRODUCT 艦隊生産コマンド

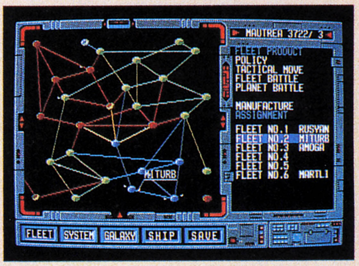
収税によって得た資金で、植民星系に投資を行ない、国力を向上させたら、いよいよ艦隊の生産を始めよう。

艦隊生産のコマンドは、艦船の建造と配備の2つに分かれている。建造：MANUFACTURE では、戦艦、巡洋艦、O・M艦、ミサイル艦の内から建造したい艦船を選択することができるんだ。艦船はその種類によって建造にかける費用と期間が異なるので、現在の状況を考えながら建造を始める時期を決めよう。必要な建造期間を経て完成した艦船は、ストック状態におかれ、初めて配備可能になる。ストックできる艦船数は各種類とも99が最大で、それ以上建造しても無視されるので気をつけよう。ストックが99になっているのに気がつかず、どんどん資金をつぎこんだらバカみたいだものネ。建造を始めた艦船が完成すると、自動的に報告が入ってくる。

配備：ASSIGNMENT では、完成した艦船を、どの艦隊に配備するかを選択するんだ。すでに艦隊を編成してある場合は、その艦隊へ補給してもいいし、存在しない艦隊への補給を選択すれば、艦隊を新たに編成することになり、自分の好きな名前を入力することができるぞ。艦隊は5つまで編成できて、6つめは他機動からのゲストプレイヤー用になっているんだ。

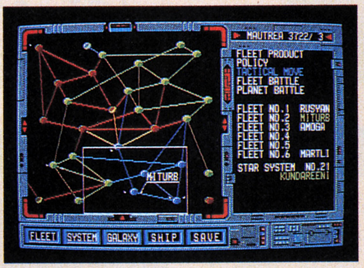
艦隊を新たに編成すると、艦隊を置く星系をスクリーン上で選択するんだけど、もちろんプレイヤーの植民星系の中でしかできないぞ。そこで！　デイヴ菅原のワンポイントアドバイスのお時間です。星系の生産力は、星系のさまざまな要素(人口・資源など)から計算されている。生産力を向上したい時は、人口を増したり、環境や技術への投資をしようぜ！

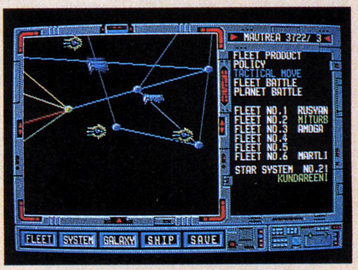




3 作戦移動 TACTICAL MOVE 作戦移動

さあ、いよいよ作戦開始だ。移動対象となる艦隊を選び、スクリーン上で移動可能な星系に星系選択カーソルを置いて決定する。移動先の星系が決定するとスクリーンがズームアップされ、ナーサティア・ドライブ船路に沿って艦隊が移動する。移動が終ったら、さて本格的な戦闘の開始だぞ。



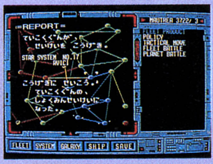


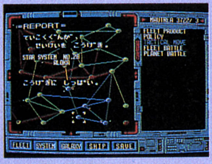
MESSEGE

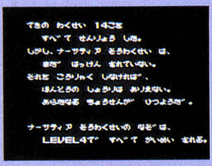
メッセージとひと言にいっても、このゲーム中にはさまざまなものが出てくる。帝国側が星系に攻撃をしかけた時などにもメッセージが出てくるし、失敗しても出るんだ。だけど、一番重要なのはなんていったってストーリー上の謎に関するメッセージだよネ。ここにあるのはそのメッセージの表示画面だ。ただし、2枚はファミコンから、もう1枚の内容はお遊びだけどネ。

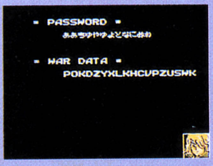


▲これはサンプルで作ってもらった画面なのだ。


▲帝国軍の攻撃が成功して、帝国軍の植民星系になった


▲こちらは失敗した時のメッセージ画面

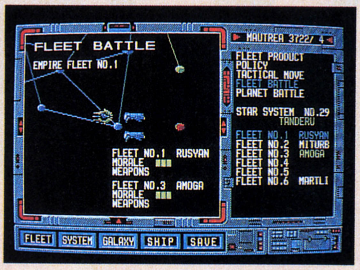

▲こちらはどういうわけかファミコンのメッセージ

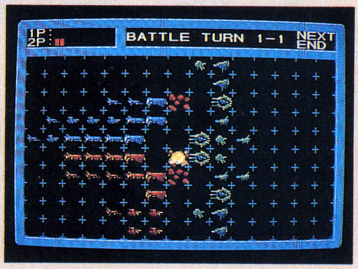


▲これもファミコン。グラフィックを比べてみてくれ

4 艦隊戦 FLEET BATTLE 艦隊戦コマンド

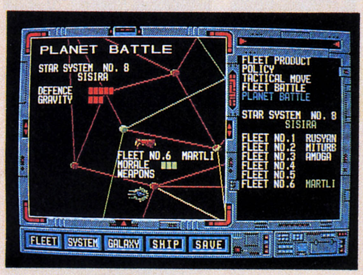
艦隊戦を行なう星系を決めたら、参加させる艦隊を同時に2艦隊まで選択できる。そこで！　デイヴちゃんのお時間よ。各艦隊の、防御力、使用兵器の特徴を考え、一直線にならべるのがオススメ。艦隊戦で逃げると、士気値が下がるので、できるだけさけようぜってなもんだ！





5 惑星戦 PLANET BATTLE

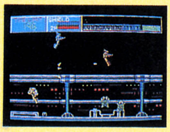
艦隊戦によって敵の艦隊を撃破し、その制宙権を獲得したら、次はいよいよエースパイロットになる番だぞ。艦隊指揮からドライビーグアーマー（地上制圧用攻撃型パワードスーツ）の操縦に変わるわけだ。ここでは惑星上で75%の敵キャラを破壊することで、惑星は解放され、プレイヤーの植民星系となるんだ。そこで！　援護爆撃および補給を受ける場所を決めるんだけど、この位置が作戦成功へのポイントだぞ！



PC88



これがオプション兵器の選択シーンだ。ＰＣの特徴としては、拡散ミサイルが使用できるんだ。

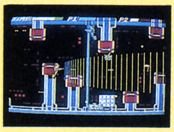


おまちかねバトルシーンだぞ。拡散ミサイルを発射しているんだけど、見えるかな。一撃必殺の究極兵器だぞ。

X1



Ｘ１では３つの新兵器を搭載している。体当りができるハイパーシールドカートリッジなんてのもあるぞ。



出た！　これがワイドビームだ。ビーム内の敵は全て１撃で破壊してしまう。最強の兵器だ。

FM77AV



補給場所のシミュレートは慎重にやろう。エネルギーカプセルが出現している時間は20秒間だけだぞ。

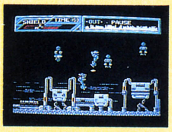


これがＦＭの最強兵器S.A.I.Bだ。自分の前方に飛行している敵を自動照準で迎撃してくれる。

MSX2



オプション兵器は、自分の戦力に応じて変化していくんだ。だから補給はしっかりしておこう。

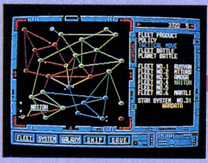


ＭＳＸ２では、バックバルカン、バリア、レーザーの３種類の兵器が使える。レーザーは最強だぞ。

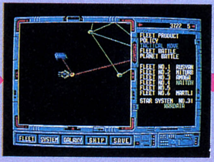
NIRSARTIA

私は、ナーサティア・ドライブを一路、他機種めざして飛び立っていったのだった。

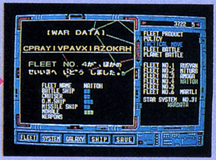
移動先の星系を選択する時に、星系番号25の星系からスクリーン外にのびているナーサティア・ドライブを選ぶと他の宙域へ移動したことになりウォー・データが出力されるぞ。そこで！セーブしてから移動させると…？



▲この星系番号25を選択すると、他機種へ移動できる

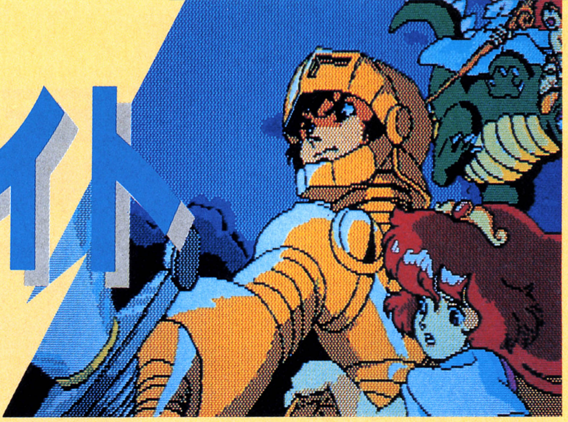


▲スクリーンがズームアップされて、スルスルっとね



▲これがウォー・データだ。これで他の宙域へ行ける

キングス・ナイト スペシャル

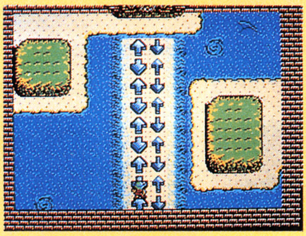


あのキングス・ナイトがスペシャルに進化してパソコン版に登場した。ぐぐっとRPG的要素が濃くなって、もう、やめられましぇ～ん!!

ガルガチュア城へ向かう4つの険しい道!!

ファミコン版と同様、ゲームは5つのステージで構成されている。まず1～4のステージでは、4人の勇者がそれぞれ違う道でガルガチュア城をめざすということになっているんだ。

しかし、ファミコン版にあったワープゾーンはなく、そのかわりに1つのステージに3つずつ迷宮があり、それぞれの迷宮で目的を果たさなくてはならないんだ。その舞台は城であったり、幽霊船であったりする。この迷宮こそ、スペシャルのＲＰＧ要素をぐっと濃くしているんだ。



▲これは海割れ。しかし、カーラムの石はないので注意



▲ファミコン版でもおなじみのモノリス地帯だ



ステージ1 レイジャック

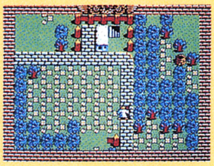
ステージ1は草原地帯だ。進むはレイジャック。彼は貧しい青年だが、カーラムの神託を受け、クレア姫を助けるために立ち上がったのだ。ステージ1の迷宮は、「リーン城」「カーンの洞窟」「ベスの塔」だ。





ステージ2 カリバ

魔術師カリバが登場するステージ2は、廃墟が舞台だ。彼の武器は魔法だ。彼もまたイザンデへ向かう不吉な光を見て立ち上がった。ステージ2の迷宮は「シルナスの街」「ヴァルの迷路」「タイロンの神殿」だ。

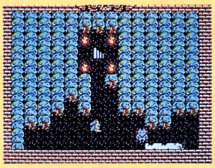




ステージ3 バルーサ

ステージ3は夜の森。勇者は、正義のドラゴン、バルーサだ。彼は姫につかえているが、姫を守りきれなかったことをくやしく思っている。

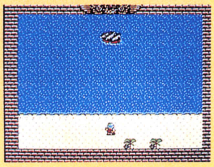
ステージ3の迷宮は、「ボルタクスの森」「ザックの谷」「グルーの湖」。



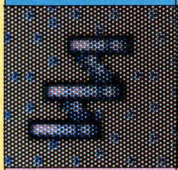
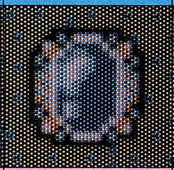
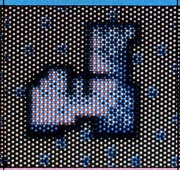
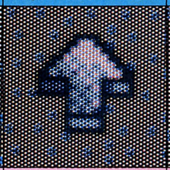
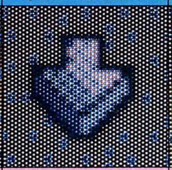
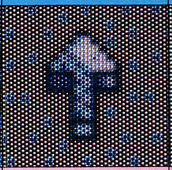
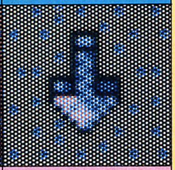


ステージ4 トビー

ステージ4は海。あばれまわるはトビーであります。彼は、父から騎士になるべく育てられたが、1人になって盗賊として生活していた。ステージ4の迷宮は「ジブジの幽霊船」「エールの島」「ベルフォルンの巣」。



地上に隠された、数々のとっておきアイテムだ!!

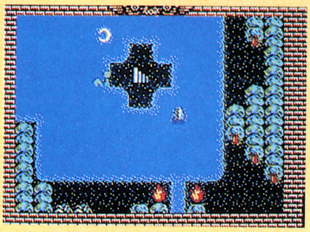
力の石	神の石	速さの石	命の石(上大)	命の石(下大)	命の石(上小)	命の石(下小)
						
▲ジャンプ力がアップし、障害物もクリア！	▲取らないと迷宮内で成長できない	▲いわゆるスピードアップ。何段階かある	▲バイタルが8アップする	▲バイタルが8ダウンする	▲バイタルが1アップする	▲バイタルが1ダウンする

12の迷宮の目的を果たせ！

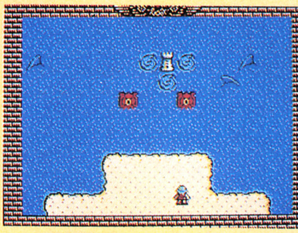
キングス・ナイトがスペシャルになって、もっとも変わったのがこの迷宮ステージの登場だろう。この迷宮では、いわゆるアクションＲＰＧをするんだ。それぞれの迷宮には、それぞれに目的があり、その目的を果たすことによって１つの物語が完結する。この12の物語が複雑にからみあって１つの大きなストーリーを構成しているのが、キングス・ナイト スペシャルってわけさ。

それでは、具体的に迷宮とはどんなものかというと、まずどの迷宮も８画面で構成されているんだ。この８画面が１つの階の場合もあるし、２つの階の場合もある。壁にはこわせる所もあって、それは通路だったり、アイテムが隠れていたりするってわけ。敵と戦うときは撃つのではなく、重なりあって戦う。勝負はストレングスなどで決まるんだ。

最後にひと言。迷宮は非常にカラフルで視覚的にもすごく楽しめるぜ。



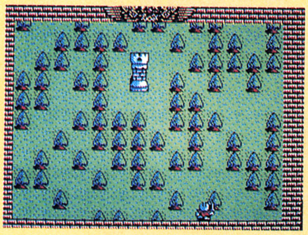
◀ステージ３の２番目の迷宮、ザックの谷だ



◀ステージ４のエール島。トビーは父を救い出せるか⁉



◀ステージ１のリーン城だ。一番はじめの迷宮だぞ



◀ステージ１の３番目の迷宮、ベスの塔だ

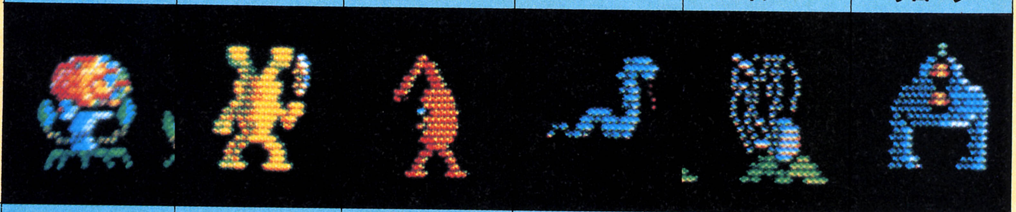
これが迷宮内のすべてのアイテムだ‼

リーン王	バイタル−(マイナス)8	解毒剤
シールド・アップ	バイタル+(プラス)1	金の羽
ストレングス・アップ	バイタル−(マイナス)1	水晶
マジック・アップ	ドア	フェアリー
バイタル・マックス	キー	下り階段
バイタル8	迷のアイテム	上り階段
バイタル+(プラス)8	宝箱	落とし穴

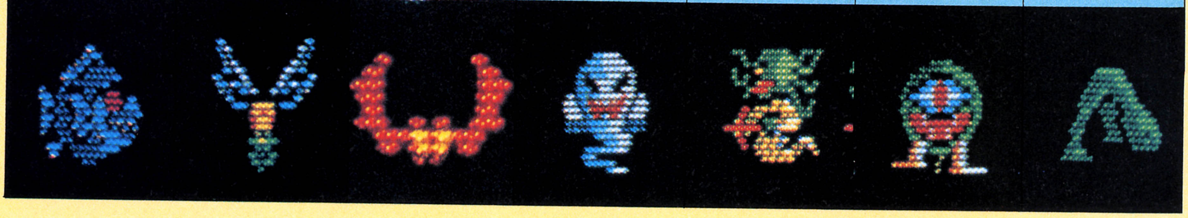
迷宮内のモンスターは、個性派ぞろいだぜ‼

これは迷宮内での敵キャラクターだ。地上の敵は、ほぼファミコン版といっしょなので、ここにはのせないのでヨロシク。

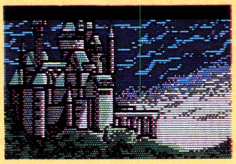
コメラ　ラリネス　グルード　ウミヘビ　レイダー　クローク



ピラニア　デスヒート　バット　ゴースト　メデューサ　アイドーン　ブルーバック

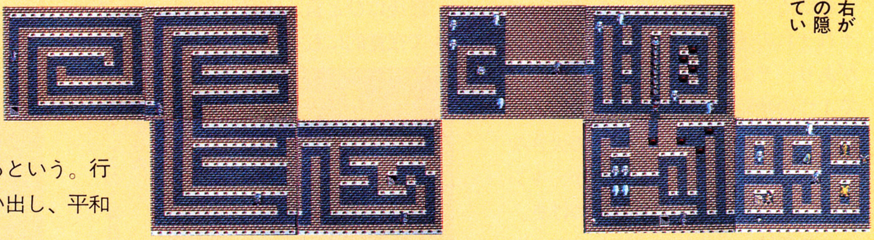


ステージ1 レイジャック



1-1 リーン城……石の王

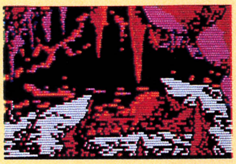
オルセア王国の平和の象徴リーン城、この城もイザンデ王国の嵐のような侵攻の前に、ついに落城した。国王リーンは、地下の牢獄深く石となって眠らせられているという。行け、レイジャック！ 国王を救い出し、平和の象徴を取りもどせ。

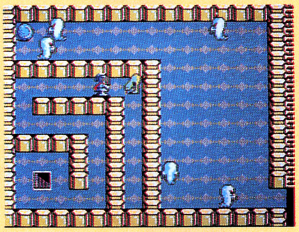


◀左が地下1階、右が地下2階だ。2階の隠れアイテムは、出ているので見てくれ

1-2 カーンの洞窟…地獄の精霊

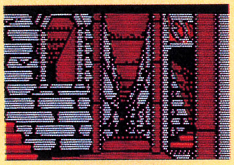
カーンの洞窟、そこには、地底の精霊、魔幻石「ザイネン」の守護神カーンがいる。入って生きて帰った者はいない。

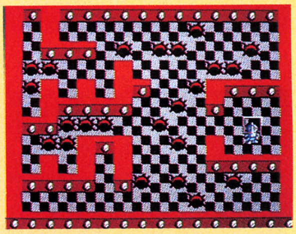




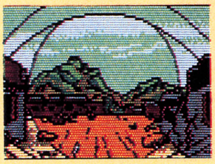
1-3 ベスの塔…魔教徒の塔

「TOWER OF BETH」悪魔を信仰する魔教徒たちの塔。その塔の頂上にある物とは？



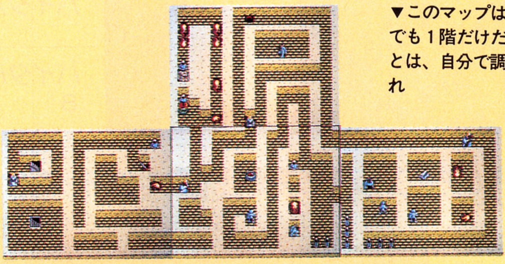


ステージ2 カリバ



2-1 シルナスの街…予言者マラバ

シルナス。別名クリスタルの街とよばれ愛された街。今では、イザンデの侵攻のために妖気の漂う恐怖の街と化している。住民たちは恐怖にたえかねて、出ていくものがほとんどだった。しかし、2年前からそこに住みついている者がいた。その名はマラバ、予言者のマラバであった。彼はなぜこのような所にいるのだろう？

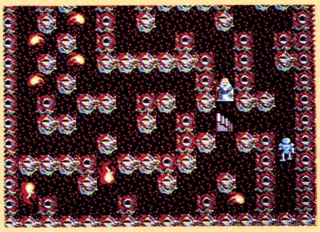


▼このマップはあくまでも1階だけだからあとは、自分で調べてくれ

2-2 ヴァルの迷路…永遠の命

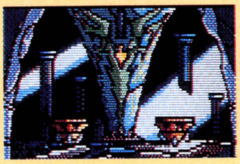
ヴァルの迷路、街はずれにあり、迷いの木で生きているという。うっそうとおい茂った森の中には、ひと筋の光さえも入りこまない。しかし、人々はこの中へと永遠の命を求めて入り、帰って来た者はいない。

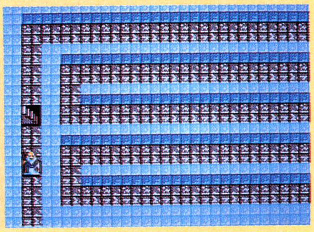




2-3 タイロンの神殿…過去の幻影

リーン城とならび難攻不落と呼ばれたタイロンの神殿。ここは、カリバが警備を任されていたのだ。しかし、今ではただのがれきの山と化してしまった。カリバは言った。「たしか王の間には……」



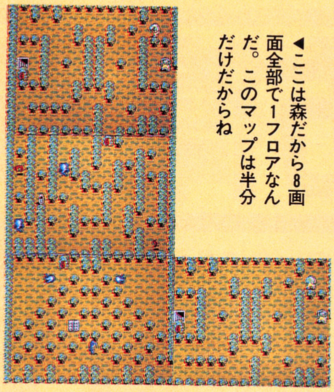


ステージ3 バルーサ

3-1 ボルタクスの森…魔導師ウルス

ボルタクスの森には、魔導師ウルスが支配者として君臨している。彼は魔幻石「セチューン」を知っているらしいのだ。

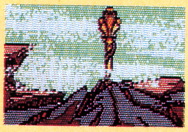


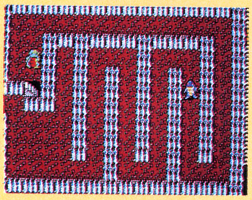


▼ここは森だから8画面全部で1フロアなんだ。このマップは半分だけだからね

3-2 ザックの谷…呪いの杖

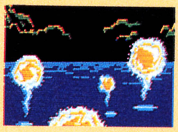
バルーサが生まれた地、ザックの谷。バルーサはそこで、いきかう旅人をおそう、狂った仲間を見る。彼は仲間を救えるだろうか!?

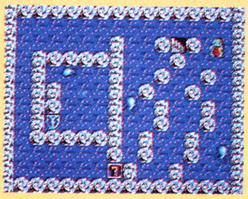




3-3 グルーの湖…封印の湖

入ったら2度ともどれぬグルーの湖。その奥底には、魔幻石があるという。湖の中に入るバルーサ。バルーサがそこに見たものは!?



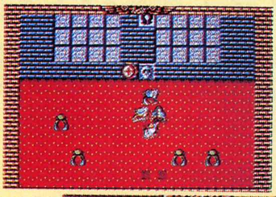


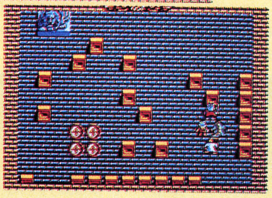
ステージ5

というわけでステージ5なんだけど、ここでは成長した4人が協力して竜王トルフィダンを倒すんだ。4人のフォーメーション攻撃と4つの魔法を駆使して戦え。

ほとんど、ファミコンと変わらないそうだけど、まだ開発段階なので見せてはもらえなかったから、写真は下の2つだけでゆるしてほしい。

最後に、このキングス・ナイト スペシャルは、とにかくグラフィックがきれいなのだ。動きだって申し分ない。1度やってみるしかないよ。





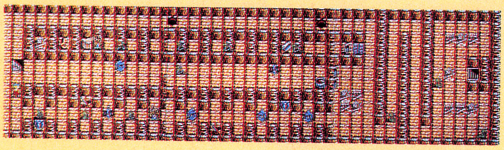
ステージ4 トビー

4-1 ジブジの幽霊船…海猫

ジブジー族は海の勇敢な戦士たちだった。しかし竜王の軍にみな殺しにされ、船の中に閉じこめられてしまった。そこにあるものは。

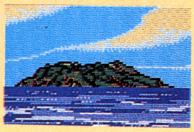
▼はしからはしまで一面タルだらけだ。下のフロアは5画面あるので気をつけろ





4-2 エール島…父

イザンデ流刑の島エール島。ここに流された者は、2度と生きては帰れない。ここに幽閉されている1人の年老いた男がいた。それがトビーの父親である。トビーは彼に会えるか。そして助け出せるのか?

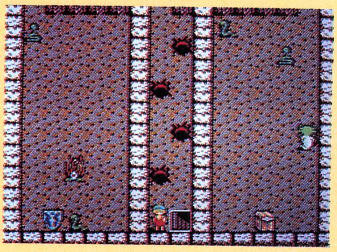




4-3 ベルフォンの巣…海蛇

海岸沿いの岩かげには、なんだか恐ろしそうな、ベルフォルンの巣があるのだ。ここには、竜族によって毒蛇に変えられた人たちの、オンネン(?)がこめられた墓がある。その奥には!?

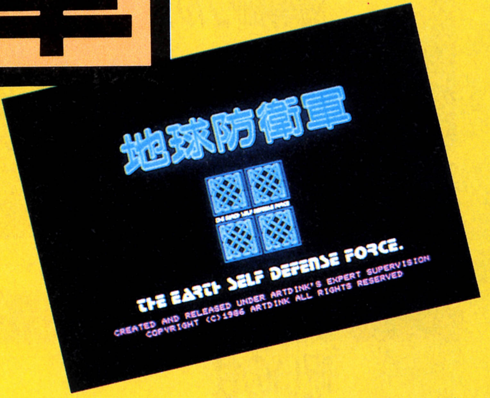




既存ゲームの常識を破るハードシミュレーション

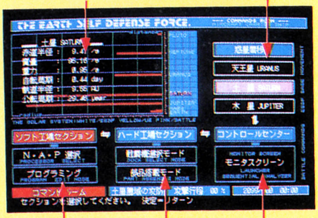
地球防衛軍

SFにハードSFがあるように、ロックにハードロックがあるように、シミュレーションにもハードシミュレーションが現れた。アートディンクがSLGファンに贈る第2弾、『地球防衛軍』は腰をすえてかからないと歯が立たない、マジなヤツだ。



このゲームは勝ち負けより いかに優れた戦闘機を作るかが目的なのだ！

メイン画面



評判どおりなかなかカタイもんだ、この『地球防衛軍』は。だいたいシミュレーションゲーム（本誌じゃSLGと略す）は好きなジャンルだから、輸入品をふくめコツコツといろんなタイプのゲームをプレイしてきたけど、こんなハードなのは本当にひさしぶり。最近はSLGも民間人向き（？）文が多くなって、ちょろいぜこんなものってノリでプレイしていたところに、コレでしょ、本当にいきなりウエスタンラリアートだぜ。

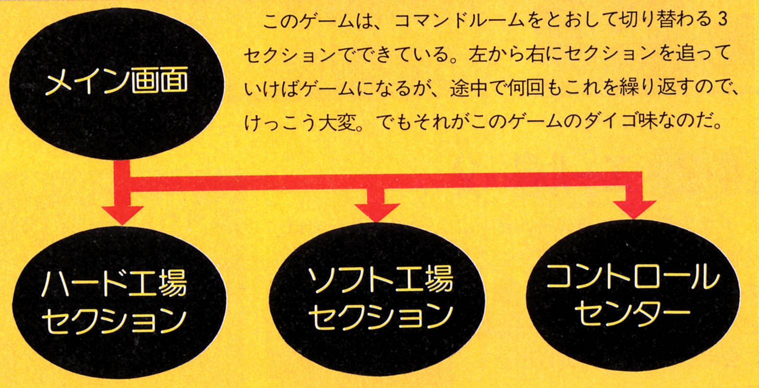
SLGっていえば思いだすのは『三国志』や『大戦略』だけど、まったくちがうんだよねこのゲームは。国が出てきてどうしたとかレオパルド戦車で歩兵を攻撃とかじゃなくて、もっと純粋にSLGしている。なんていうか模型工作とか機械いじりに感覚は近いと思う。マウス大会って知ってるかな？迷路を手造りロボット（マウス）がいかに早く通り抜けられるか競いあうもので、マウスを入口に置いてあとは抜け出てくるのを見ているだけ、失敗すれば改良して再びトライしていく大会なのだ。このゲームはマウスの代わりに戦闘機、迷路の代わりに敵戦闘機との空中戦を設定したという感じがした。勝ち負けより、いかに優秀な戦闘機を作るかがゲームのポイントなのだ。

ゲームは全体が3つのパートに分かれていて、1つは戦闘機のハード製作部分、2つめが同じくソフト製作部分、そして最後に空中戦の部分になっている。このほかに母艦（敵、自分の両方にあり、破壊されるとゲームオーバー）の前進、撤退という要素もあるが、これは空中戦の結果に左右されるものだから、空中戦に入れてもいいと思う。

ゲームの流れとしては、まずハード工場で機体にエンジン、陽子砲などを積みこむところから始まる。つぎに、ソフト工場でどういうふうに敵機に反応していくかという“頭脳”部分をインプットしていちおう完成。最後に母艦から発進させ、空中戦の様子をモニターで見て研究し、敵にやられればまた新しく製作し、勝って敵母艦をうまく破壊すれば勝利となる。書いてしまえばこれだけだが、これがケッコウ大変なわけで、もう少し細かく話そう。

このゲームはこーゆー構造になっていたりする

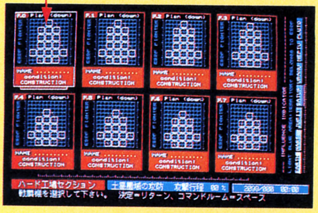
このゲームは、コマンドルームをとおして切り替わる3セクションでできている。左から右にセクションを追っていけばゲームになるが、途中で何回もこれを繰り返すので、けっこう大変。でもそれがこのゲームのダイゴ味なのだ。



なんでもかんでも戦闘機に搭載すればいいもんではない

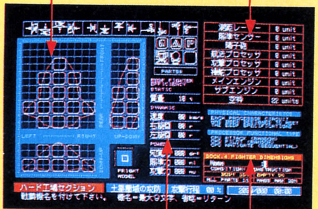
ハード工場

まだパーツが積まれていない8機体が並んでいるドック



機体を上、横、縦の角度から別々に表示している部分

いま何をいくつ積んだかがわかる早見表



製作している機体のデータ。速度や旋回力が変わる

つけた名前はここに表示される。あとは飾り

プレイヤーが最初にやるのが、このハード工場セクション。ここでは機体のどの部分に何をどのくらい積むかというのを決定するわけ。

コントロールセンターから画面が切り換わると、上下合計8機の戦闘機が並んでいる。上の4機は大型、下の4機は小型と分かれていて、この数は変えることはできない。これらは初め、外ワクだけの中はカラッポの機体になっていて、プレイヤーがエンジンなどの各パーツを積みこまないとな〜んの役にも立たない。スペースシャトルのような流線型の機体は1、2層に分かれていて、パーツを積めるスペースは大型機で28カ所(上10、下18)、小型機で22カ所（上7、下15）ある。このうちの1機を選ぶと、実際に積みこむ状態へ、画面は変わっていく。



いよいよ製作にとりかかる。操作は矢印キーとリターンのみでごくカンタン

パーツは向きのちがうのも1種類と数えれば合計17種類にもなるが、分けて考えればわかりやすい。

◆エンジン類◆

メインとサブがあり、速度を上げるためにはメイン、方向転換にはサブが必要。もちろん左右にサブを積まないと両方向に曲がれないよ。

◆陽子砲◆

敵を攻撃できる唯一の武器。ただしこれだけではダメ。同じ方向を向いた照準センサーと、攻撃プロセッサがないと発射できないそうです。

◆センサー、レーダー◆

これはいわば人間の目にあたる部分。測距レーダーは近づいてくる敵機を発見するもの。照準センサーは発見した敵機にねらいをつけるもの。

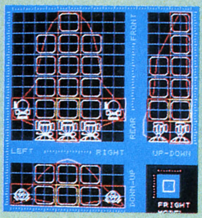
◆各種プロセッサ◆

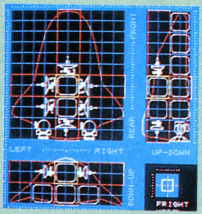
これらは頭脳ですね。航法プロセッサは全般的な動きと、あとで話す“暗黒域”への対応を決め、操舵プロセッサはレーダーで発見した敵にどう反応して動くかということを考える。攻撃プロセッサは敵機に対していつどこの陽子砲を発射するかということを決定。

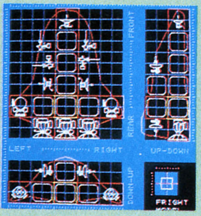
陽子砲、センサー、レーダーには左右前後の向きがあるから画面で見るとやたら数があるけど、よく考えてみるとたいしたことないのがわかってくれたかな。各部分はとても単純だ。でもここでおさえておきたいのは、絶対必要な物や組み合わせがあるということだ。航法プロセッサがなくては発進できないし、エンジンもメインを中心にサブを左右に配置しなくては自由な飛行はできない。敵を発見してうまく立ちまわるには、測距レーダーと操舵プロセッサが必要だし、さらに攻撃には敵の方を向いた陽子砲と照準センサー、そして攻撃プロセッサの組み合わせがいる。このあたりに気をつけないと、とんだ変態戦闘機になるから積みこみのときによく確かめてほしい。

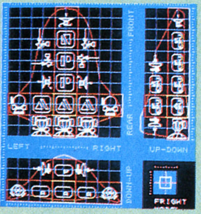
ま、最初は小型機を使って単純に作ったほうがいいかもね。

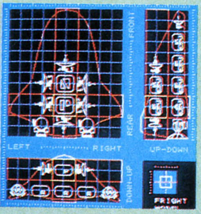
かくして戦闘機は組み立てられる











製作過程を生中継。エンジンを後部へ積みこみ、2階にレーダーを満載してと。あっというまにスペースは埋まっていく。できたら初めに試作機をざっと8機作ってみて、それを改造していったほうがなにかと便利で早いよ。このあたりがいちばん楽しいんだよね。

プログラミングは戦闘機の命。敵を撃破するか撃破されるか、すべてコレしだいなのだ！

ソフト工場

どの機にプログラミングするかをここで決める



選んだ戦闘機の内容がここに現れる

航法、操舵、攻撃のどのプログラミングをするか選ぶ

ハード工場セクションでいちおう機体はそれらしくなった。でもよく考えてみると、この戦闘機は無人機だから自分で考えてあっちに行ったり敵を攻撃したりしなくてはいけないわけだ。てなわけでこのソフト工場セクションは、戦闘機の命ともいうべき行動プログラムをインプットする場所。ちなみにわたしはコレをやっててオツムがプッツンになりました。

行動プログラムといっても、それは3種類のプログラムからできている。ハード工場で積みこんだコンピュータ（プロセッサ）を思いだしてみよう。「航法」「操舵」「攻撃」と3種類積みこんでいるはずだ。そうわかったろ、このそれぞれについてプログラミングする必要があるというわけさジャ～ン、どうだまいったか。プログラミングするまではあんなのただの箱と変わりないんだぜ。ヘッへへへへ。

戦闘機は敵を発見していないときは航法プログラムにそって飛行しているが、測距レーダーに敵がはいると操舵プログラムに移り空中戦となる。このあいだは操舵プログラムによって飛行するが、照準センサーが敵を捕えれば攻撃プログラムにそって攻撃を行う。そして空中戦が終われば、またもとの航法プログラムに戻る。と、いったってよくわからないだろうから、もう少しくわしく内容を見てみよう。

◆航法プログラム◆

これは普通の飛行のときに働くが、決めることはほかのプログラムと比べてカンタンだ。まず発進方向、航路（横に並んだ0～7の8コースある）を決め、つぎに暗黒域についての対応をプログラミングする。暗黒域というのは、前線上にあるブラックホールのことで、吸いこまれると消滅したり針路が変わったりするやっかいもの。

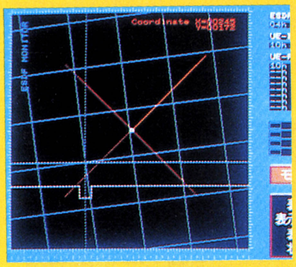
◆操舵プログラム◆

敵を測距レーダーで発見すると航法プログラムに代わって働きだす。いわばこのゲームの中心となる空中戦プログラムだ。何がムズカシイってこれは◎の難解さ。対象（敵機か味方機）が自分に対してどう動いたときに自分がどうするという条件をプログラミングしていくわけだけど、複数の条件がからむと確実に頭がプチプチになるので、最初は単純な条件（前方から敵が来たら接近しろとか）でいき、空中戦の様子を見て修正するのがベストだと思う。

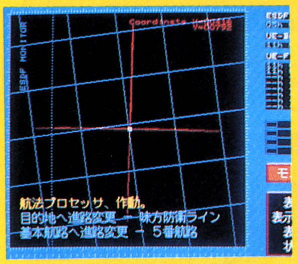
◆攻撃プログラム◆

名前のとおり、敵がどこから来たらどの陽子砲を発射するか決めるプログラムだ。これは操舵プログラムと深～い関係にある。たとえば、攻撃プログラムに「敵が前方から近づいてきたら前方発射」という命令があっても、操舵プログラムが「敵が前方から近づいてきたら右旋回」という命令を実行していたんでは、いつまでたっても前方からくる敵に発射できない。照準センサーが敵を捕える前に、機体がちがう方向を向いてしまうからだ。だから、操舵プログラムを頭に置いて組まないとうまく作動しないからそのつもりで。

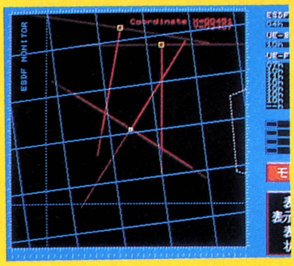
ここでのプログラミングは、いわばトライアンドエラー（試して改良してまた試す方式）しかないと思う。正直な話、わたしもこの原稿を書いている段階ではブッチン状態から抜け出せないでいる。最近やっと手がかりみたいなものが見えてきたけどね。とにかくやられてもやられてもイクっきゃない。



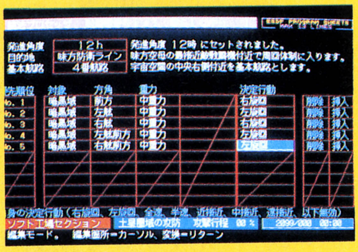
発進したばかり。このあたりは航法プロセッサが作動



途中でデータを表示させてみる



とうとう敵と遭遇だ。もう操舵プロセッサが作動してる



航法プロセッサへインプット中。初めは単純に行こう



攻撃プロセッサのプログラム完成。こんなもので勝てるかな？



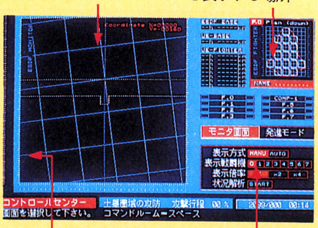
操舵プロセッサも完成。このあたりも操作は矢印キーとリターンのみでラクラク

あとは見るだけ。苦労して作った戦闘機も、壊れるときはアッというまなのである

コントロールセンター

モニター画面。ここに戦闘機を表示する

現在表示してる戦闘機の名前と内容を表示する場所



グラフで、味方機と敵機の位置を表示する場所

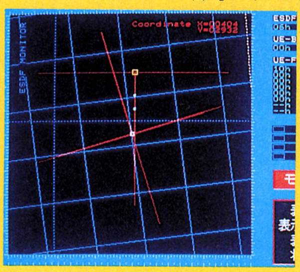
コマンドを表示。どの機を見るか選ぶことができる

ハードもできたし、ソフトもできた。ここまできたらあとは実戦あるのみというわけで、いよいよこのコントロールセンターは、汗水を流して作りあげたわれらの戦闘機を敵に向けて発進させ、それを実況生中継で見ようというコーナーなのだ。

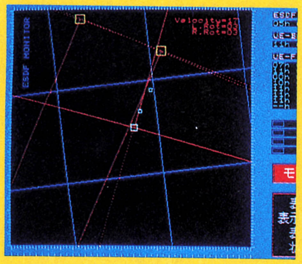
発進はいたってカンタン、カーソルを動かして戦闘機の番号ボタンを押せば、つぎつぎと飛びたっていく。戦場は長方形になっていて、それぞれ短い辺にお互いの母艦がいることになっている。ちょうどボーリングのレーンで投げる側にもピン（母艦）があり、向こう側からもボール（敵戦闘機）がやってくるといった感じ。発進していった機はモニターに表示されているが、もうこのときにはただ画面を見つめるだけ。あとは敵機とぶつかって空中戦をし、だいたい破壊されてしまう。

なんだかとてもあっけないけど、事実だからしかたがない。でもこのコーナーではここが重要ポイントだ。この空中戦の経過をよく見ながら、状況解析コマンド（どのプログラムを実行しているかを表示する）で行動を研究しなければならない。この成果をつぎのプログラムの参考にするためだ。

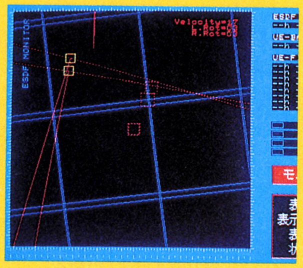
時間はこのコーナーにいるときだけ経過する。ここにはいると自動的に戦闘はスタートし、敵戦闘機がリアルタイムでこちらに向かって進んでくる。ぐずぐずせずにすぐに味方機を発進させよう。敵と空中戦が起こって味方機がやられたら、つぎの戦闘機をハード工場まで戻って作ったほうがいい。初めは敵より優秀な機なんて夢のまた夢だから、もう物量で押していく戦法だ。完成したらまたコントロールセンターに戻り戦線復帰。これを繰り返してダメだったら、早めに撤退を。そうしないと工場がアブナイ！



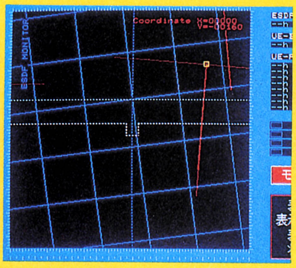
敵の攻撃だ！ 黄色い四角が敵機で、白が味方機



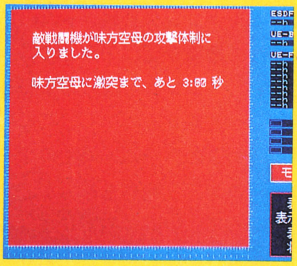
敵は2機いた。逃げようにもまわりこまれている



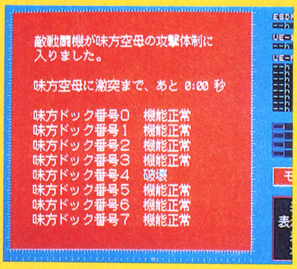
とうとうやられた〜。でも敵も一機破壊



味方機はすべてやられた。とうとう敵機が母艦に……。



敵が突入してきた。早く撤退しとけばよかったね



結局、No.4ドックがやられ7機しか作れなくなった

ＳＬＧ界の超問題作なのだコレは

「このゲームはオモシロイ？」こう担当編集者に聞かれたわたしは、思わずウーンとうなってしまった。はっきりいって、このゲームはフツーのシミュレーションゲームとはまったくちがうコンセプトをもっている。したがって、そのオモシロサも、ほかのゲームのそれとは異質のものなのだ。

それは、最初のページに書いたように、プラモを作っていくオモシロサ、あるいはパソコンのプログラムを組む楽しさに似ている。いわば、かなり知的な興味を満足させるオモシロサ……なのだ。

だからこのゲーム、ファンのあいだでも、その評価はまっぷたつに分かれるはず。一方は“いままでにない斬新なゲームだ”と支持するだろうし、もう一方は“ここまで来たらゲームじゃないのでは”と拒否反応を示すんじゃないかな。

そういう意味で、この『地球防衛軍』は、今後のＳＬＧに大きな影響を与える可能性のある問題作といえるだろう。ただし、一般のＳＬＧファンにも楽しめるエンタテインメントな要素を、もう少し加えてほしかった、と思うのだけど。

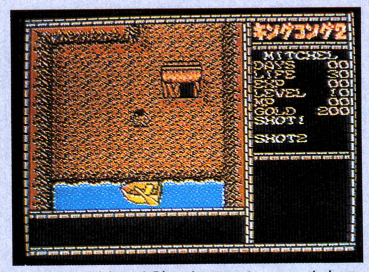
というわけで、「このゲームはオモシロイ？」という問いに、わたしはまだウームとうなったままなのだ。

キングコング2

甦る伝説

キングコングは生きていた――。ビルからの墜落によって瀕死の状態が続き、9年間も眠り続けていたのだ。しかしそのコングも、しだいに弱りはじめていた。コングの命を救う道はただひとつ。巨大な人工心臓移植しかない。しかしそのためには大量の輸血用血液が必要なのだ。若き探険家ミッチェルは、キングコング医療チームのエイミー女医の要請を受け、「第2のコング」を求めて、「コング伝説」の伝わるゴルネボ島へと旅立った――。こんなストーリーのこのゲーム、同名のゲームがファミコンでも発売されたが、まったくといっていいほど内容が違うんだ。どこが違うのかと言うと、MSX2版は本格的なアクション・ロールプレインゲームにしあがっている。ワープホールあり、地下ダンジョンあり、アイテムによるトリックありと、内容はもりだくさん。しかも、“SAVE機能”なしというシビアさ。(そのかわり、コンティニューがついているので、フル活用しよう。たとえ死んでも、死んだ画面から続きができるから、くじけないよーに！)で、モンスターを倒しつつ、レベルを上げ、アイテムを手に入れつつ、その使い方を知り、「コング伝説」の謎を解きあかしながら進めていく。

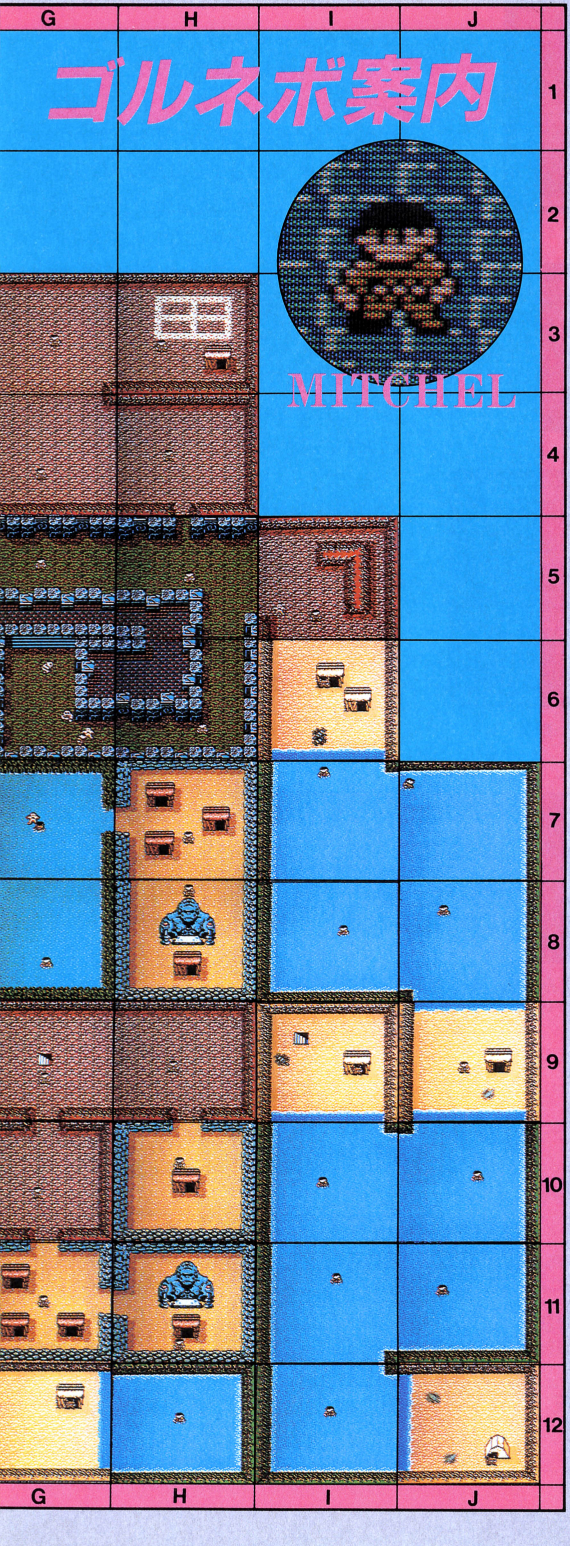
広大なマップ、数多く出現するアイテムとモンスター。メガROMの威力をまざまざと見せつけてくれた「キングコング2」。キミははたしてレディコングを見つけることができるか!?



▲ゴルネボ島に上陸したミッチェル。さあ、レディコング探しに、いざ出発！

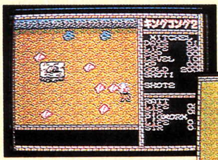


映画も大ヒット公開中の「キングコング2」が、MSX2のゲームになって登場したぞ！ しかも、今流行(はやり)の本格派アクション・ロールプレイングゲーム。もうこれはHow Toするしかない！

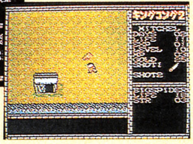


●B—1 言わずと知れた最後の謎が隠されている所。
●C—2 ここを通るには“コングの涙”が必要。
●H—3 ヘリポートがある。
●B—4 洞くつに咲く花、BIG FLOWERがいる。
●D—3 ここにいるデカキャラを倒すと、あるアイテムが手に入る。
●E—3 ある穴に入ると、ここに出る。
●F—4&E—4 黄色い岩は……？
●C—4 最強の吸血コウモリがいる。
●A—5 デカキャラは、“あぐのす”を持っている。
●F—3 CLINGMANを倒すと、情報が手に入る。
●C—5&C—6 両方のデカキャラを倒せばC—5の左に道ができる。
●D—5 ある条件を満たすと、地下への入口が出現する。
●G—5 MR. RUINSがうろうろしているので要注意！
●I—5 CROWは必ず倒すこと。重要な情報あり。
●I—6 海を渡る時は、何か食べてから行こう。
●G—6 “ちからの玉”、“コングのさけび”が手に入る。
●F—6 遺跡の入り口。STONMANが守っている。
●E—6 ここで、あるアイテムを使うと……。
●C—6 TWINMIRESのかたわれがいる。
●B—6 体力のない時は上の小屋へ。平気な時は下の小屋へ入る。
●A—6 この小屋に入ってはダメ。
●A—7 DOUNGROLLを倒してから先に進む。
●B—7 ある物を持っていれば、“びっくどりあん”が手に入る。
●C—7 “てむさの呪文”で、地下迷宮が出現。中にとらわれの身になっている人がいる。“まかぶらの呪文”もある。
●E—7 あのアイテムを持っていれば、必ず倒すことができる。
●F—7 ここで、“もり”が手に入る。
●G—7 MIREWORMも情報をにぎっている！
●H—7 ヒント・敵の倒し方などを知ることができる。
●I—7 BF. MANがいる。スピードが3ぐらい必要。
●H—8 “コングのきば”が手に入る。
●F—8 SLIPSLIMEとMIREFROGのダブル攻撃に注意！
●E—8 “KONGのつめ”に関することが聞ける。
●C—8 かなり先のほうのヒントが、ここで手に入る。
●B—8 この画面の中に、“ひかりの剣”が隠されている。
●A—8 祈とう師がいる。アイテムがなければ入れない。
●A—9 “お守り”が手に入る。
●B—9 ビッグスパイダーを倒すと、“きのかぎ”が手に入る。小屋に入ると、コングに関する情報が入る。
●C—9 “コングのつめ”に関するヒントが聞ける。
●D—9 たまには敵をしつこく倒してみよう。
●G—9 地下に重要なことが隠されている。
●I—9 右の小屋には重要な情報が、左の地下迷宮には、“らくなの玉”が落ちている。
●J—9 ここにある物を持ってくると“コングのひとみ”が手に入る。
●A—10 “ブーメラン”が手に入る。
●B—10 ファルコナーとファルコンバットのダブル攻撃あり。“肉”などが手に入る。
●D—10 困った時のPOISNFROG。お金に困ったら、迷わずここに。
●E—10 旅に出るにも、武器がなくちゃ。ゲームを始めたら、必ず武器を買いにこよう。
●H—10 “てむさの呪文”が手に入る。
●J—10 この近辺をうろつくには、絶対に“もり”が必要。
●A—11 グリズリーを倒すと“肉”が手に入る。
●B—11 ここにいるデカキャラを利用するとマジックポイントがかせげる。
●C—11 グリズリーを倒すと、今まで行けなかった所が、行けるようになる。ここを通るには××が必要だ。また“こんぼう”を手に入れるヒントも聞ける。
●E—11 CLUBMANはRODで倒せ！
●F—11 ポールマンは、飛び道具で倒せ。敵の数も多いので油断はできないぞ！
●G—11 ここではあるだいじな物を手に入れなければならない。
●H—11 “コングのつめ”に関する情報が手に入る。
●J—11 DF. MANが必要以上に追いかけてくるので要注意。
●A—12 ちゃんと情報をメモっていれば、ここで、“こんぼう”が手に入る。ここにくるか、こないかで、ゲームの進め方が変わってしまう。
●C—12 ボウラーを倒すと、大切な情報が手に入る。
●D—12 水げたを作ってもらうには材料が必要！ここで売っている本は辞書らしい。
●E—12 ここがスタート地点だ。
●G—12 以前来た探険隊が残していったある物の情報を教えてくれる。
●H—12 地上で使える最強の武器。“コングの××”を持っている。
●J—12 以前来た探険隊は、こんな物を残していった。

ミッチェルの行く手には危険がいっぱい！



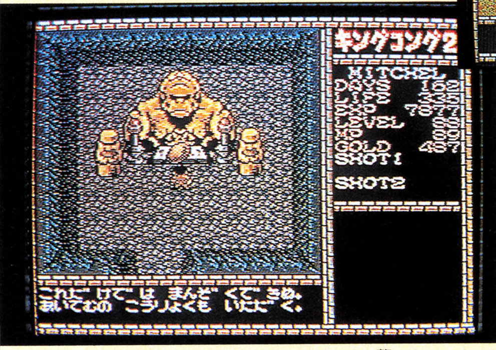
▼お金や敵を倒して、必要なアイテムを手に入れよう



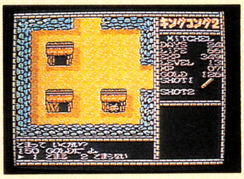
▲まずは弱そうな敵相手にお金や経験値をかせごう



▲重要なアイテムは敵が持っていることが多い

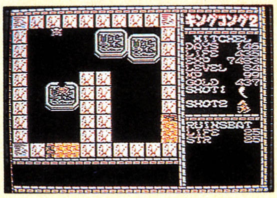


▲襲いくるモンスターやかずかずのワナをのりこえて、ついにレディコングを発見したぞ！

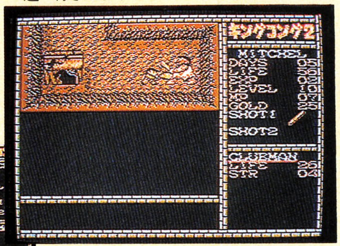


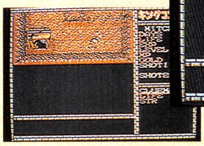
◀ところどころにある小屋で、情報やアイテムやＬＩＦＥの回復などしてくれる

▼道の行き止まりにビッグモンスターがいる



▲８ヵ所ある地下迷宮にはかずかずの重要なアイテムが隠されているぞ！





◀こいつらを倒すと新たな道がひらける

さて、ここでカンタンにこのゲームの進め方を紹介しよう。

まず、手持ちの200ＧＯＬＤで何を買うか？　もちろん密猟者から“ナイフ”を買うんだ。さあ、これでとりあえずの準備はＯＫ！　この装備でレベル７くらいまでは地道に戦おう。1度や2度や３度や４度死んでも、決してくじけちゃだめだぞ。ＲＰＧの最初ってだいたいこんなもんなんだから。

で、体力がある程度ついたら、BIG SPIDERを倒しに行こう。そしてKEYを手に入れたら、草原の祈とう師から情報を聞き、RODでCLUBMANを倒してしまおう。倒したあとに出てくる石は、すぐあとで必要になるので必ず取っておこう。そして、右の道を進み、海小屋で重要な情報を得たら、RF.MANと戦おう。ここでさっき手に入れた石が役に立つはずだ。で、このRF.MANを倒したあとには、「コング伝説」にもうたわれている“コングのツメ”が手に入るのだ。……ふーっ、これがやっとこさ手に入ったまともな武器なんだよね。でも、じつはここからがゲームの本番。このつめを使ってこれからおおいに暴れまくらなければならないんだ。まだまだ先は長い。キミたちの健闘を祈ります。ところで、コナミの紙尾さん。今回はどうもありがとうございました。

ITEM

「キングコング２」ではこんなにいっぱいアイテムがころがっている。店で買うもの、モンスターから奪うもの。手に入れるだけでたいへん。しかも、その使い方がわからないと何の役にも立たない。今回は使い方を中心に紹介しよう。

らめらのえき MUDARMORを倒すのに必要。

ぱぴるす みずげたを作るのに必要です。

ないふ まず最初は、ナイフで軍資金をためよう。

KONGのつめ 全ての呪いを打ち消すただひとつの武器。

KONGのひとみ これがないと地下迷宮はまっくら！

あぐのす ＫＯＮＧのささやきを取るのに必要。

ねむり あまり敵が強い時は、これで眠らせよう。

ROD 強さはナイフとあまり変わらない。

もり やっぱり海を渡るにはこれが必要！

らくなの玉 ある２つのアイテムを取るのに必要。

本 これがないと原住民と話すことはできない。

肉 ある種族は肉で情報やアイテムをくれる。

いし らめらのえきといっしょに使う。

炎の玉 これはなくてもいろいろ倒せるんだ。

みずげた 水面の移動が地上と同じスピードでできる。

どりあん 伝説のＫＯＮＧの大好物なんだ。

KONGのきば まさか、きばがカギになっているとはねェ。

ひかりの剣 地下迷宮をうろつくのに絶対必要！

こんぼう 持ってるにこしたことはありません。

無線機 当然のごとく、最後の最後に使うんだよ。

薬草 これがあると、からだの傷が治せる。

黄色い石 ＣＡＶＥＲＮＢＩＧを倒すと手に入る。

オノ グリズリーを倒すには絶対必要…かな？

お守り これがあると、新たな道がひらける。

KONGのさけび これを使うと、行き止まりが開く！

てむさ 地下迷宮を探すには必ず必要！

KONGのささやき 閉ざされた岩をどかすのに使う。

ぶーめらん こんぼうを手に入れるのに絶対必要！

まかぶら THE NASTYを倒すのに使う。

ちからの玉 遺跡の地下に行くには、これが必要。

かいてん SHOT1の武器を四方に振り回す。

KONGのなみだ もうこれはナイショ。

MONSTER

RPGにも、シューティングにも敵やモンスターはつきもの。彼らがいなくちゃ、楽しいゲームも始まらない。てなわけでゴルネボ島に住んでいる、さまざまなモンスターたちを、1匹1匹紹介してしまうのだ。



WHITEOGRE
◀ひかりの剣を持っていれば、絶対に勝つ。

WHITEFIRE
◀わたしはデーモン小暮かと思ってしまった。

WATCHMAN
◀ゆっくり歩きながら、体当りをしてくる。

JUNPMAN
▼自分と軸があうと、飛びげりで襲ってくる。

CAVEMAN
▶洞くつでの生活しか好まない。攻撃心なし。

REVOLVER
◀こいつを倒すと新しい道がひらかれる。

BLOWMIRE
◀ときどき、水面から顔をだし玉を投げる。

CLINGMAN
◀石を投げたかと思うと背中におぶさる。

CROW
▶前から近づくと逃げるので、後からせめる。

STONEMAN
▶遠くで石を投げては襲いかかってくる。

THE NOT
▲いざ戦うとなると、逃げていってしまう。

HUMPEDMAN
▶ものすごいジャンプ力を武器に襲いかかる。

D F.MAN
▲レベルさえ上がっていれば、よけれる。

B F.MAN
◀こいつを倒すのには、モリが絶対必要。

MR.RUINS
◀遺跡の守り主。そこしれぬパワーは絶大！

MIREFROG
◀はねてるかとまった時がチャンス。

MIREWORM
◀回転しながら追いかけてくる。攻撃力は大！

THICKSKIN
▶武器は持っていないが体当たりをしてくる。

SLIPSLIME
▲自分以外の生物を見ると、離さない。

ROCKMAN
▲石を投げる前に近づいて攻撃しよう。

R F.MAN
▲ゲームのカギになるツメを持っている。

DUNGROLL
◀敵をみつけると、石の玉を投げてくる。

CENTIPEDE
◀長いのと短いのがいる。パターンを覚えて倒せ！

SEALOUSE
◀ナナメにしか動かないので正面からの攻撃。

FIRETOTEM
▼ファイヤートーテムはブーメランに弱い。

FALCONBAT
◀ファルコナーがはなつ、吸血コウモリ。

FALCONER
◀ファルコンバットをペットにしている島民。

POLEMAN
▲投げてくる棒がかなり遠くまで飛ぶ。

BOWLER
▶お金で買えない物を持ってますよ。ハイッ。

WOODWORM
▶一般社会で言うスライムみたいなもんです。

BOOMERANG
▲ブーメランを投げる前に倒そう。

RATT
◀いきなりとまり、体当りをしかけてくる。

BUCKLER
◀盾を持っているので、前面からの攻撃はダメ。

RUIN BAT
▶遺跡の迷宮に住む黄金のコウモリ。

GROUNDER
▲森の中に住む巨大ヘビ。しっぽからせめる。

GRASSWORM
▲輪をかきながら、ミッチェルを追いかける。

PROWLER
▶CAVERNMANを守るように動いている。

BATT
▲自分と軸が合わない限り攻撃はしない。

STONEOGRE
◀高速に動くので、行手をふさぐ者のみ倒す。

GRASSOGRE
◀石の玉でなければ倒すことはできない。

WILDBOAR
◀人を見つけるとまっすぐ突進してくる。

BIGSPIDER
▲ナイフを持っていればカンタンに倒せる。

PIGWORM
▶ゴルネボ島で一番弱いモンスターだ。

BIGCUARP
◀こいつを倒さないとカギが手に入らない。

THE NASTY
◀まかぶらの呪文で倒すことができる。

POISNFROG
◀お金に困ったら、まよわず倒しましょう。

TWINMIRES
◀2匹を倒すと新たな道がひらかれるぞ！

REDSPIDER
▶かなりの強敵。でも倒すと××が入る。

MUDARMOR
▶らめらのえきで倒すことができる。

GRIZZLY
▶野性の熊。オノでないと倒せない。

CLUBMAN
▶RODがなければ倒すことはできない。

CAVERNMAN
◀洞くつの守り主。ゆっくり追いかけてくる。

BIGFLOWER
◀洞くつに咲く巨大な花。自らは攻撃しない。

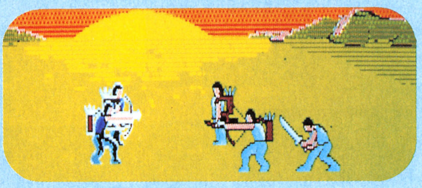
BADPRIEST
◀まかぶらの呪文で倒すことができる。

CAVERNBIG
◀突然ワープしてきて体当たりをくらわす。



アート・オブ・ウォー

先月号の「クラッシュ・ザ・ゲーム」で紹介した『アート・オブ・ウォー』が、またまた登場。古代の戦争はこんなふうだったんですね。このゲームは早解きなんかめざさず、じっくり楽しんでみるべきですね！

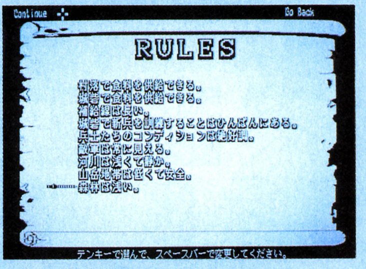


古代の戦争はノンビリしていたのです

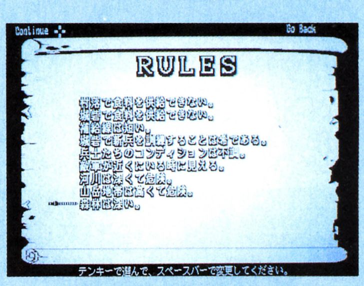
ウォーゲーム入門に手頃な面白さ

シミュレーションゲームは面白そうだけど、どーも時間がかかってイケない。だいたいルールが複雑すぎて覚えていられない――なんて思ってる人、多いんじゃないかな？

『アート・オブ・ウォー』はそんな初心者にうってつけの手頃なゲームだ。1つ1つのマップもパソコンの3画面分ぐらいしかないし、兵隊の種類も4種類、行動パターンもそれほど多くなくて、だいたい粘っても1～2時間で勝負がつく。ちょうど将棋か囲碁を一局やるくらいの感覚だから、あんまり気がまえなくてもイイ。アメリカでヒットした理由も、このへんのバランスの良さがものをいったのだろう。



▲最良の条件設定。これで勝てなきゃウソだ



▲最悪の状態。司令官はアタマをかかえる

といってもこのゲーム、見かけよりはずっと奥行きが深い。『アート・オブ・ウォー』の特長は、同じマップでも、戦闘条件のオプションがとても豊富で、自由にハンディをつけて戦える点にあるんだ。たとえば敵の司令官は全部で8人いて、この中から適当に選んで戦える。また、この他に食糧や兵隊の補充、地形条件などの設定項目が9つあって、戦闘前に自由に決められる。

「何度やっても勝てないよー」というキミは、写真のような最良の設定にして、アテナを相手にしてみよう。きっと勝利できるとともに、ゲームのコツがつかめるはずだ。慣れてきたらもっと強い相手と厳しい条件で試してみればよい。そして、ゲームに付属のマップにも飽きてきちゃったら、きわめつけのコンストラクション機能を利用してオリジナルマップを作って遊ぶこともできるんだ。

もうひとつ、このゲームの特長はグラフィックがとても美しいこと。とくに部隊同士の戦いをズームアップした

敵を知って己れを知る



アテナ
何も考えずにただ向かってくる単純タイプ。倒すのはたやすいはず



アレクサンダー大王
平地以外（森や山）の戦いが苦手。補給線を大切にするのがクセ



ジェロニモ
近くに寄るまで姿が見えず、森や山を苦にしない。大局判断は苦手



気狂いイワン
何をするか見当がつかないので、とまどわされる。比較的楽な相手



ジュリアス・シーザー
個々の戦いの戦術に長けている。着実に目標に向かって進軍する



ジンギスカン
移動が素早く、補給線の維持や軍旗の守りが固い。手ごわい相手



ときの画面は、まるで1人1人の兵隊が生きているようで、「ヤクザのでいり」かなんか見ているみたいだ。なんかこう、妙なユーモアも感じられたりするよーな、「戦争」というより「スポーツ」って雰囲気がするゲームなのだ。

さて、戦略なんかはマップごとにかなり違ってくるので、まず一般的なことから話していこう。

戦闘条件と対戦相手を決めたら、最初にやっておくべきなのが「情報集め」だ。「敵を知り己を知れば百戦危うからず」ってのはこのゲームにも登場する孫子の言葉だけど、これはすべてのウォーゲームにあてはまる。最初に全体の地形（砦や村、旗の位置など）を把握したら、敵・味方の配置と兵員の種別、進軍の方向や体調などをＩｎｆｏコマンドで確かめよう。「敵は常に見える」モードにしておけばバッチリ確認できるけど、そうじゃないときは兵士（スパイかバーバリアンがいい）を１人分隊させて偵察に行かせる必要もある。

こうして敵・味方の様子を確認したら、ポーズをかけて（ＣＡＰＳキー）ゆっくり作戦を練る。どの部隊がどの旗をとりに行くか、どの部隊を攻撃するか、あるいはその前に橋や砦、谷などを守る……。また、場合によっては砦にたてこもって持久戦に持ちこむ必要があるかも知れない。

そしてこのゲームはリアルタイムでどんどん進行するので、作戦の実行はすばやい操作で行わなくてはならない。グズグズしていると、どんどん味方が不利になる。心に決めた作戦どおりに手早く操作し、状況が変わってきたら、再びポーズをかけてゆっくり考えよう。どっちかというとキー操作よりはマウスの方が手軽に速く操作できるようだ。

とにかく頭に入れておくべきなのは、戦いが主目的ではなく、あくまで旗を全部取るのが勝利条件だということ。不利な戦いは絶対に避けるべきだし、コンディションの悪い部隊に無理をさせてはいけない。砦や村で体調を整えることも必要だ。

個々の戦いでは、兵隊同士の相性に気を配ること。敵にアーチャーがいる場合は、ナイトやバーバリアンだけではよほどの数の差がない限り勝てない。またナイトとバーバリアンの戦いなら確実にナイトが有利だ。アーチャー数人を混合させたほうが強力なので、場合に応じてJoinとDetachを使って、部隊構成の組換えも必要かもしれない。

敵と接近遭遇したら、すばやくズームして戦う。このときはフォーメーションがかなりものをいう。敵のフォーメーションは戦うまで分からないが、一般にナイトやバーバリアンは縦に固めて突進させ、アーチャーは横に広げて後ろに下げるのがいいようだ。それじゃ、次ページで２つのマップと戦略を紹介しよう。



ナポレオン・ボナパルト
森や山での進軍は遅いが、着実に弱点を攻めてくるイヤな相手

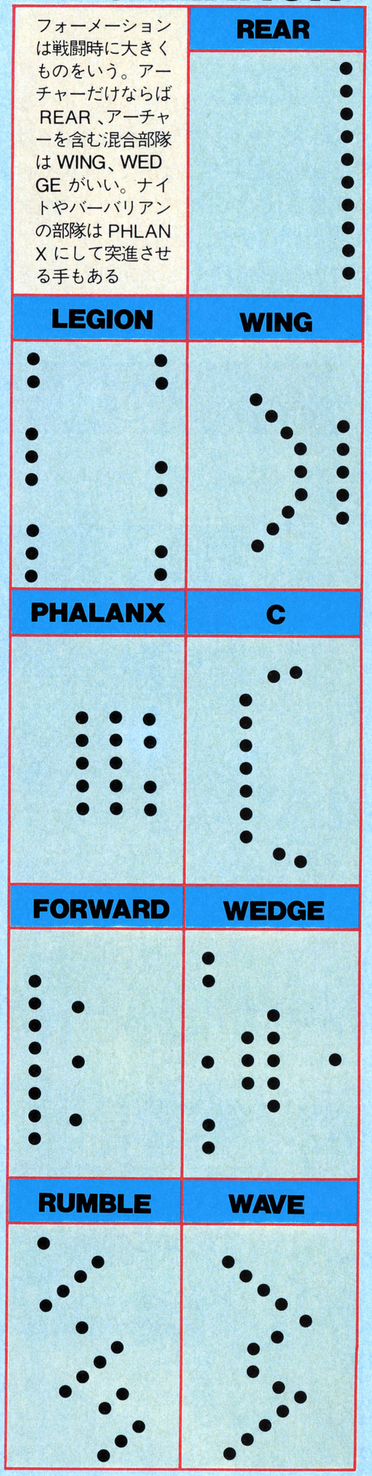


孫子
戦争の神様と呼ばれる古代中国の思想家。あらゆる面で最強の敵

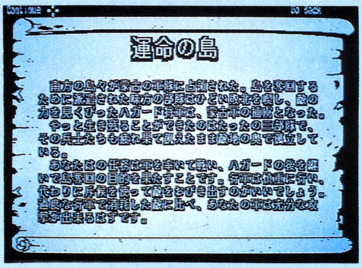


FORMATION

フォーメーションは戦闘時に大きくものをいう。アーチャーだけならばREAR、アーチャーを含む混合部隊はWING、WEDGEがいい。ナイトやバーバリアンの部隊はPHLANXにして突進させる手もある



運命の島

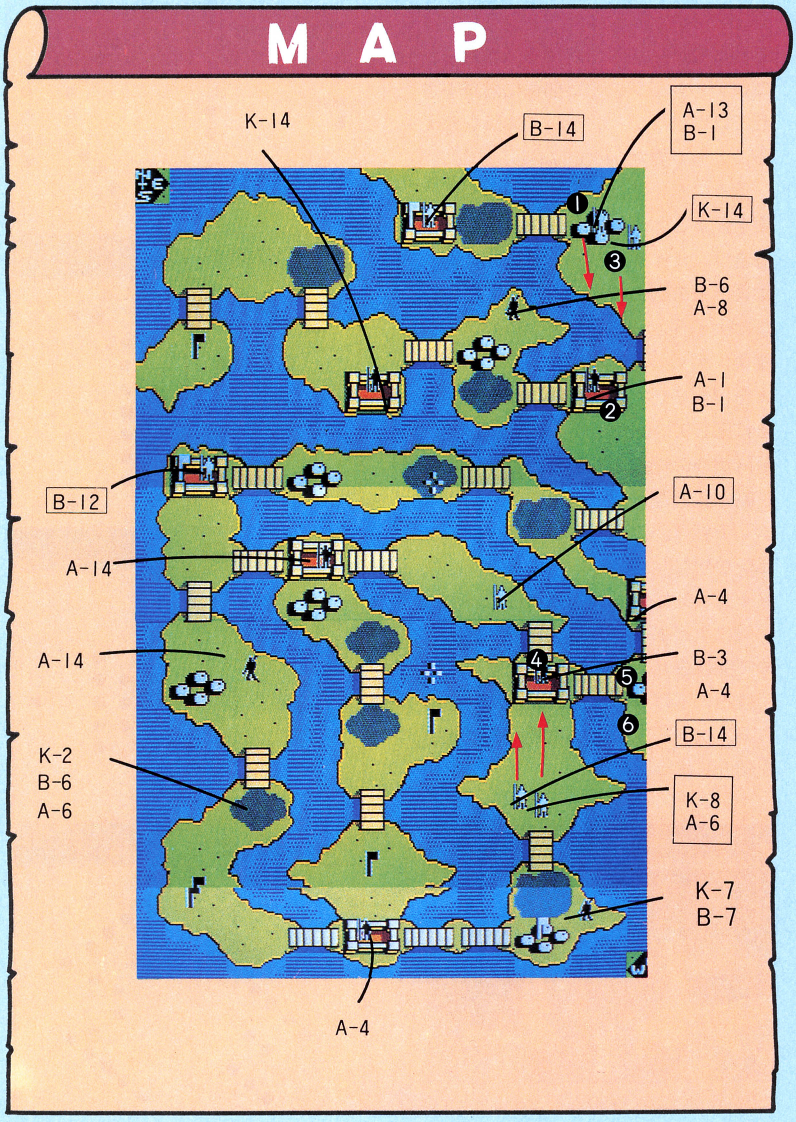


南方の島々が、ジンギスカン率いる蒙古の軍隊に占領されてしまった。この島の運命はいかに？　味方の軍隊は孤立してしまい疲れきっている。敵は歴史に名をとどろかせている、あのジンギスカンだ。厳しい戦いは必至だ！　気をひきしめて戦え！

　このマップもやはり迷路型。小さなたくさんの島が橋でつながれているけれど、橋のたもとにはかならず砦や村が配置されているので、１つずつ着実に占拠していかなければならない。

　味方の部隊はやはり大きく２つに分断されてしまっている。しかも体調は悪い。移動にあたっては着実に目的地を指示して、橋を渡るときに誤って海にふみこんでしまわないように注意しよう。海に入るとほとんど遭難してしまう。むずかしすぎると思う人は「砦で食糧を補給できる」「敵は常に見える」ぐらいに設定を変えるとよいだろう。

MAP

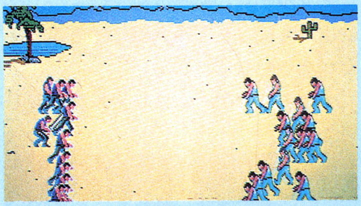


　最初にとるべき行動としては、右上の村にいる味方Ａ13／Ｂ１①を使って、その下の砦②をさっさと占領してしまうこと。うまく勝ったらＫ14③も砦に入れて、分隊を行ない、兵士が増えるのをじっと待つ。

　下の部隊に関しては、右下の白旗の村を守りにいくよりは、中央の砦④を攻めに行ったほうがいいだろう。その後で、右手の村⑤と敵の旗⑥をねらいにいく。

　こうして両グループともに拠点を固めたら、あとは１つずつ順に橋を渡って砦や村を落としていく戦いだ。アーチャーのいる砦を落とすのは、かなりたいへんだ。手持ちの兵士を切らさないようにどんどん増やさなくてはならない。そうとうな持久戦、消耗戦になることはまちがいない。

　相手がアテナぐらいだと、砦にこもっていればどんどん攻めてきて勝手に全滅してくれるのだが、ジンギスカンはおいそれとは動こうとしない。そのくせ、こちらが弱いとみるとカサにかかって攻めてくる。かなり長時間のゲームになることを覚悟しよう。



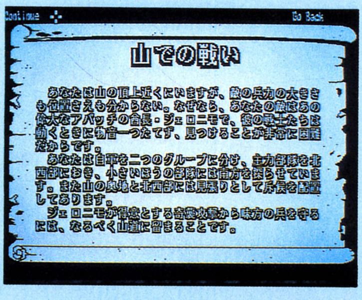
▲海岸線での戦い。砂地だから足元がすべる？



▲地平線の彼方に夕陽が。きれいだなあ

山での戦い

アメリカ西部の山の中とおぼしきマップで、戦いのタイトルもシンプルに「山での戦い」キミはジェロニモにひきいられたインディアンと戦わなければならない。敵の奇襲攻撃に十分注意しなければならない。では、戦闘に出よう！



このマップは山に囲まれた迷路のような谷間になっている。山も森も危険なほど高く深いので、こちらは思うように移動できない。補給線をうまくつけないで山にまよいこむと、遭難の危険性が高いので注意しよう。

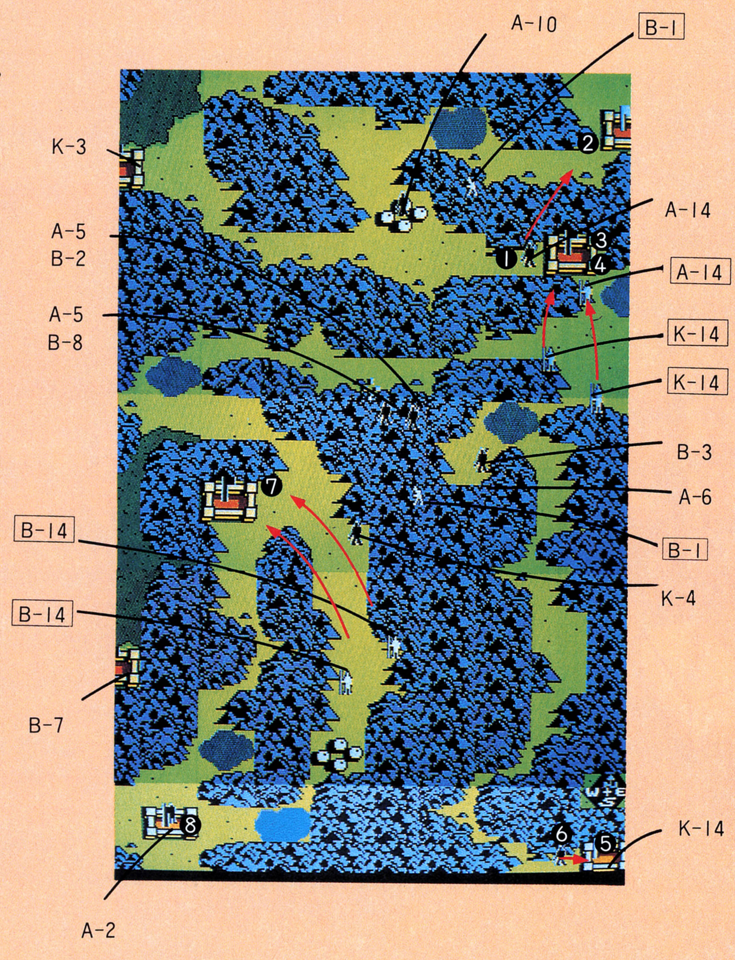
味方の部隊は、敵と山によって大きく2つに分断されている。これはかなり不利な条件だ。敵の旗が6旗に対して味方の旗は2旗しかない。しかも、旗は2つとも味方の部隊から遠く離れていて、直接はとても守りきれない。

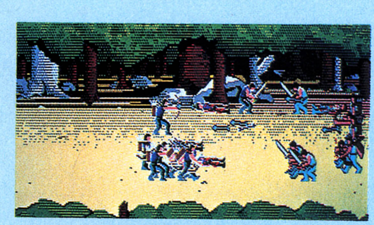
一方、敵はゲリラ攻撃を得意とするジェロニモにひきいられた地元のインディアンたちなので、険しい地形もあまり苦にしない。おまけに敵はすぐ近くにくるまで姿が見えないときている。おそらく最初はわけがわからないうちに負けてしまうと思う。

これではちょっと厳しすぎるから、ズルをして「敵は常に見える」で戦ってみるとよいだろう。まず敵のA14①が右上の白旗②を取りにいくスキに、その下の黒旗③を味方のA14④で取ってしまう。これはとてもすばやく行う必要がある。こちらが③を取る前に右下の旗⑤もともに敵のK14⑥に取られてしまったら、あっという間にゲームオーバーだからだ。あとは味方のK14部隊2つを、ともに③の砦に入れて、そこで部隊の編成を行なって、兵士が増員されるのを待つ（14人以上には増えないので、砦内の部隊は小まめに分隊させること）。当面はここを死守することが大切だ。下のB14部隊2つには、⑦の砦をねらわせよう。左下の砦⑧にはアーチャーがいるので不利だ。

以後は、じっくりとかまえて持久戦に持ちこみ、少しずつ勢力を拡大する。敵のほうが移動が有利なことを忘れないように。

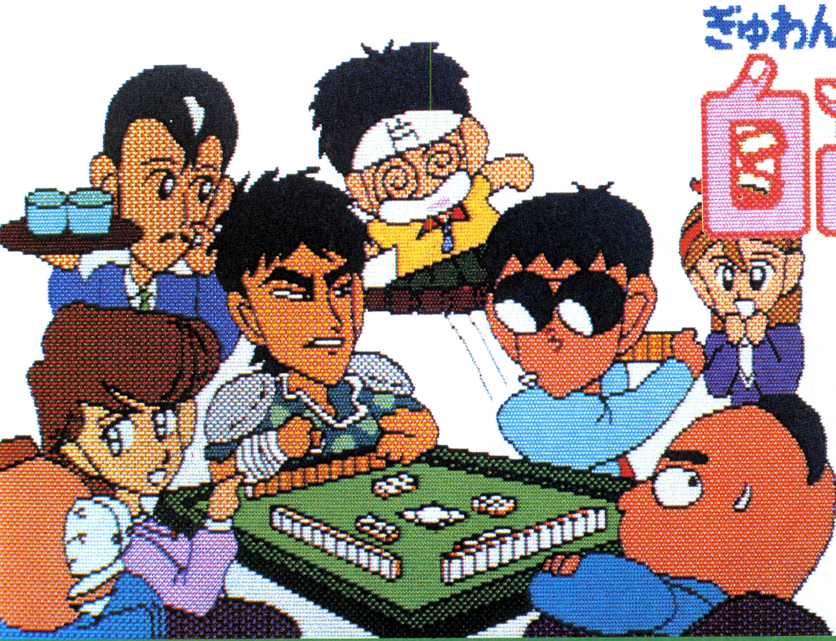
MAP



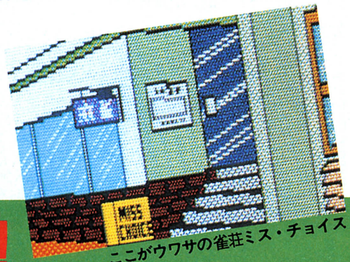

▲向こう側は森。味方がやや優勢だ


▲橋の上での戦い。敵に圧倒されてしまった

ぎゅわんぶらあ
自己中心派



麻雀好きの、麻雀好きによる麻雀好きのための、麻雀ソフト、それが"自己中心派"だ。なが〜〜〜い目で見守ってきた麻雀ファンに、おまたせ登場！



ここがウワサの雀荘ミス・チョイス

アァ愛すべき12人の雀士よ！

麻雀がやりたい、でもメンツがいない。されど、ただの絵合わせみたいな今までの麻雀ゲームはやりたくない。そうお悩みのあなたに、カッキ的な麻雀ソフトが登場しました。そうです、それが"ぎゃんぶらあ・自己中心派"です。

今回みなさまに提供するこのソフト、"ツキ"をテーマに、今までよりグッとシビアな仕上りになっております。オリジナルの雀士も12人用意いたしまして、それぞれ7つのシミュレーションによって個性が異なっております。

ギャンブラー選択！



あなたは、12人の個性派ぎゃんぶらあの中から対戦相手を3人選択することができます。今までの4人打ち麻雀では、始めから対戦者が決まってたよね。だから、何回かくり返しているうちにアキてきちゃったりしたけど、コイツはちがうぞ。おまけにぎゃんぶらあたちは、雀ゴロ、ネ暗、迷彩好き、ヘタの横好き、タコ打ちとバラエティーにとんだ雀士がそろっているのだ。

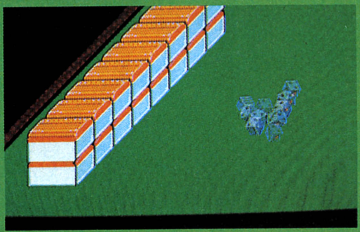
場決めのつかみ取り！

対戦メンバーを選択しおわったら、お次は場決めだよ。北家、南家、東家、西家をつかみ取りで決めるんだけど、これはコンピューターが自動でやってくれる。麻雀ソフトで遊んだことのある人ならわかると思うけど、今までのものはゲームをスタートするとかってに場が決まっちゃうんだよね。でもこれでは、ちゃんと場決めのモードがあって実戦の雰囲気タップリだぞ。



超リアル！ドラ牌決め

さあ、お次にくるのはドラ牌決めのサイコロフリのモード。これがじつに、オドロキの超リアルなんだよね。スペースキーを押すと、右側からサイコロが2コ飛んできてピョンピョンのコロコロッてなぐあいに実際のサイコロそのままにころがるんだぞ。こんなの作ってんじゃ時間もかかるわけだ。でもこんなのがあると、ほんとうに雀荘の気分が味わえるよね。



いざ！ゲームスタート

さていよいよ本題のゲームなんだけど。このゲーム、他の麻雀ゲームと同じに考えちゃとんでもないぞ。どこがとんでもないかと言うと、まず大きな特長のひとつでもある対戦相手を12人のぎゃんぶらあの中から選択できるってことだ。その12人もそれぞれ、血液型や性格によって打ち方がちがっている。それは、各キャラとも7つのモードでシミュレートされているからなんだ。だからそれぞれ個性的な雀士にできあがっている。キャラの中にも、プロ級あり女性雀士あり、ネ暗あり、そしてきわめつけのタコ麻雀ありときたらも



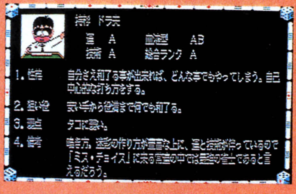


う言うことないネ。

そしてもうひとつの特長は“ツキ”だ。なんとオドロクべきかこのソフトではツキが重大な位置をしめている。よく「体調を崩しているときは、ツキにも見放された」とか「今日は調子がいいからツイてる」なんて言うけど、それがそのままこのソフトには言えるんだ。なんてったってその日のバイオリズムからツキを決定するというからスゴイのひと言。もちろんこのツキは、12人のキャラそれぞれにもあるんだ。そして、ゲーム中にもこのツキは大きく変わってくるぞ。たとえば今までツイていたのに放銃するとツキがなくなるとかね。サスガ待たせただけはある！

ぎゃんぶらあ全データ

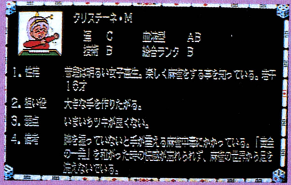
これがキミの対戦相手になる12人のぎゃんぶらあたちだ。どの顔も、マンガのほうでおなじみのキャラだね。それぞれ、運、血液型、技術、総合ランクがランク別に表示されている。その下には、性格、担い役、弱点、備考なんかの表示もあるから対戦相手の研究もできる親切な設計だね。



雀ゴロ・持杉ドラ夫



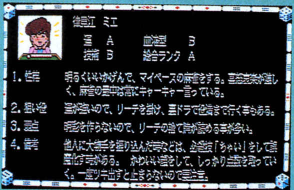
▲自分さえ和了ることができれば、どんなことでもやってしまう



クリスチーネ・M



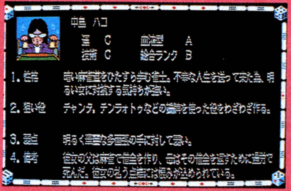
▲ふだんは明るい女子高生。楽しく麻雀をすることを知っている16歳



根明・律見江 ミエ



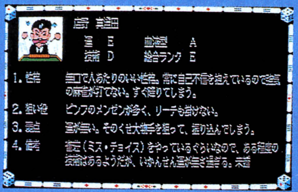
▲明るくいいかげんで、マイペースの麻雀をする子



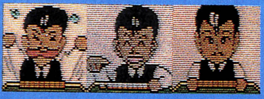
根暗・中島 ハコ



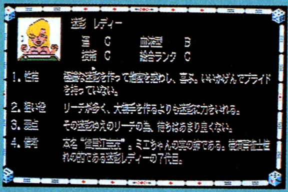
▲暗い麻雀をひたすら歩む雀士。不幸な人生を送ってきた



マスター・店野真澄田



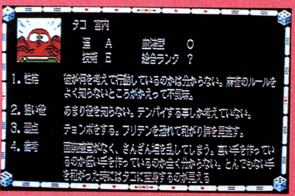
▲無口で人あたりのいい性格。つねに自己不信を抱えている



7代目・迷彩レディー



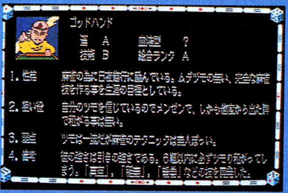
▲極端な迷彩を作って他家を惑わし、喜ぶ。プライドを持ってない



出た！ タコ 宮内



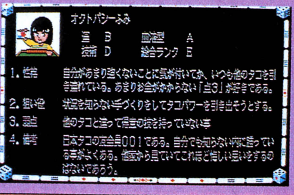
▲彼が何を考えて行動しているのかは分からない、タコ雀士



稲妻！ ゴッドハンド



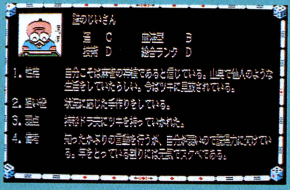
▲麻雀の為に日夜修行を励んでいる。完全な麻雀を目標としている



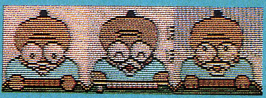
オクトパシー・ふみ



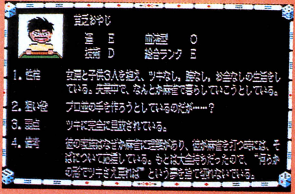
▲自分があまり強くないのを知っている。安い「点3」が好き



ご隠居・謎のじいさん



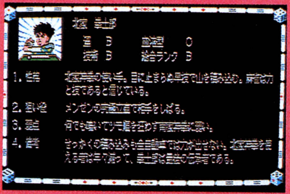
▲自分こそは麻雀の神様であると信じている。今はツキがない



ヘタ！ 貧乏おやじ



▲女房と子供3人を抱え、ツキなし、ウデなし、お金なしの生活



アチャ！北家 拳士郎



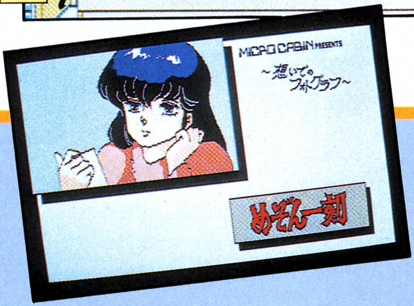
▲北家神拳の使い手。麻雀は力と技であると信じている

How TO Win めぞん一刻 第1回



美しくかわいく、ちょっぴりワガママ。いーや、そうとう焼きもちやき。うるわしのマドンナ、管理人さんこと音無響子さんの秘密とは？　How To めぞん、第1弾いこーか！





んちゃ！　元気でやってる？　ウチ、風邪ひいちゃって、もうさんざんだっちゃ。今年の風邪はなおりが遅くってしつっこいから、みんなも気をつけてよ。

How Toする前にちょっと本の紹介がしたいんですが、いいでしょうか？　高野さんのお許しが出たから言っちゃいます。1つは「モンスター事典」。あと映画にもなった「シャイニング」。この2つ、すっごくおもしろいから、よかったら読んでみて。特に「シャイニング」。この本を読んでいる間じゅう、ほかのことなあんにも手につかなかったっちゃ。

さて、本題の「めぞん一刻」。このゲーム、ほかのアドベンとどこが違うかっていうと。ふつうなら、これとこれ取って、こうしたら、誰がやっても何回しても同じように進行していくわよね。そこ、そこが違うんですよ。「めぞん」の場合はこうしたらこうなるっていうおおまかな筋書きはあっても、結末をむかえる方法はケースバイケースでいろいろなの。だって「人生」だってそうだわよね。人それぞれいろんな生き方、行き方があって当然。だからおもしろいんであって（ドラえもんのコミックス①、18ページ参照のこと）。だから、当然How Toといってもウチが紹介した以外にもいろいろある。みんなの方法を見つけ出してほしいっちゃ。

さて、ゲームは五代君の部屋からスタートするんだけど、まず最初に注意しておくことがあるんだわ。このゲームのセーブとロードの方法。何か重大なことしちゃう前は必ずセーブするっていうのはアドベンの基本。でも、このゲームでは、ちょっと違う。このゲームには、ほとんどゲームオーバーというものがないちゃ。だからってカンタンなわけじゃないよ。セーブロードは、ゲームの中断や再開のみにつかう



機能になっているんだわ。しかもコマンドの入力回数によってもゲームの展開がかわってくるから、(入力回数がある程度いくといいことがあるちゃ) 無闇に何か重大なことをする度に、トイレに入ってセーブするということは必要ないんだっちゃ。でも四谷さんの機嫌をそこねたり、こずえちゃんと…はダメだっちゃ。

さて、(何回さてさて言ってるんだろ) 五代君の部屋で何をするのか。やっぱり穴と押入れでしょうねぇ。どっちにも四谷さんがいるので、押入れで取ったモノを穴で彼にあげてみて。重大アイテムが手に入るから。穴に四谷さんがいない時に、ほかのアイテムも取っておきましょうね。あと、四谷さんで気をつけなきゃいけないのは、物干し台に行く時と○○に登る時。そこに行く時は四谷さんの機嫌をとってからにしたほうがいい。

じゃ、みんなの機嫌のとりかたは、ウチの経験によると朱美さんも四谷さんも一の瀬さんもインスタントラーメンで納得してくれるみたい。でも、一の瀬さんとくれば、お酒。お酒とくれば酒のさかな。そこらへんを連続してあげると進展がみられることもあります。それから、賢太郎君には¥でしょう。で、かんじんの管理人さんの部屋に入れてもらうには花かはがきか…まだあるみたいだけど。

こういうアイテムを買うには当然お金がいるわよね。所持金がたらなくなったら、最初のうちは悪友に泣きつくしかない。あるていど貧乏したら電話してみて。でも電話するにも10円はいるんだから残金に気をつけてね。ただでかけられるところもあるにはあるんだけど、ただほどコワイものはないっていうでしょ?

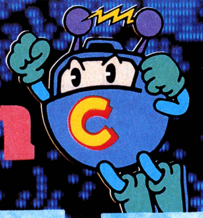
電話といえば、かかってくることだってあるから、時々は電話の前をウロウロしてみるといいな。

ま、とにかく。このゲームは根性だっちゃ。考えられることを何度でもトライすると、絶対にむくわれるからね。

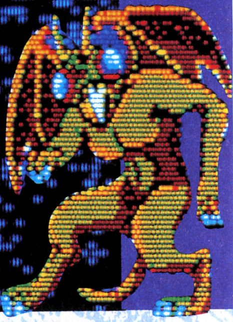
じゃ、続きは次の号で、再見!

HowToWin 連載0回

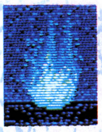
ラプラスの魔

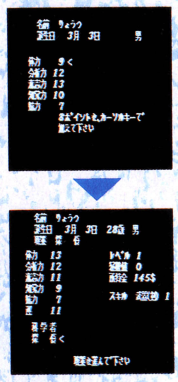


昨年11月号、1月号で紹介した安田均さん原作、ハミングバード制作の『ラプラスの魔』がいよいよプレイ可能な状態まで仕上がってきた。とはいっても、みんなが楽しめるようになるまでにはまだチョット時間がかかりそう。だが編集部はいち早くハミングバードにおもむき、果敢に幽霊屋敷を訪れたのであった。



★キャラ作りの目玉はスキルと修業





▲修業を積ませると、こうなるのだ

『ラプラスの魔』は『ウィザードリィ』なんかと同じように、まず探検に向かうキャラクタを作ることからスタートする。作り方はとても簡単。**キャラクタの名前・**生年月日・性別・を入力すると、体力・分析力・意志力・知覚力・魅力の5つの属性値とボーナスポイントが示されるから、好みの属性にボーナスポイントをつけ足して職業を選べばいい。ハイ、いっちょう上がりというワケ。

もちろん、こんなふうに無造作に作ってもいいというだけの話で、実際には4人のパーティで化物屋敷を探索することを見越して、どの属性を重視するか、どんな職業を選ぶか、よく考えることが大切。例によって、キャラクタ作成の段階からすでに戦いははじまっているのだ。ちなみに、属性値は6～15ポイントの範囲で、ボーナスは4～12ポイントの範囲で出る。ポイントが低くて気に入らなければ、もう一度キャラクタを作り直せばいいわけだ。

さて、肝心の職業だけど、これまでの記事でもふれたように、このゲームには科学者・ジャーナリスト・探偵・ディレッタント（物知りのこと）・霊能者の5種類がある。それぞれの職業には属性値の条件があって、科学者ならば分析力と意志力が10ポイント以上ないといけないという具合いだ。どの職業もひとクセもふたクセもあるし、パーティが4人までだから、どういったメンバー構成にするか、おおいに悩みそうだネ。

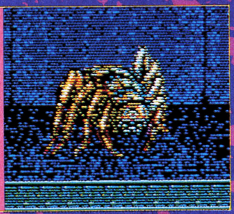
たとえば、科学者は機械の操作に強いのが特徴。ジャーナリストは写真が撮れるし（写真を売って金をもうける）、探偵は尋問に、ディレッタントは謎解きに、霊能者は精神力による特殊能力に、とそれぞれゲームの中で重要な役割を担（にな）っている。

これらの特殊技能はスキルとよばれるもので、キャラクタのステータスにこいつが加わっていることが『ラプラスの魔』の大きな特徴なんだ。スキルには、武器の取り扱いや格闘の技術から、交渉・心理療法・精神戦闘など14種類があって、さらにそれぞれにレベルもある。もちろん職業によって得られるスキルが違ってるんだ。

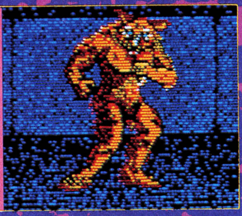
これにレベル・年齢・生命力（HP）・精神力（MP）が加わって、ようやく1人のキャラクタの状態が示されるというわけ。どうです？　コッてるなんてもんじゃないでしょう？　RPGファンならよだれが出ちゃうよね。

ついでに説明しておくと、生命力が0になるとキャラクタが死んで、精神力が0になると発狂する。もっとも、死体や狂人も連れ帰れば、もとの元気な姿に戻せる。ただし、パーティごと全

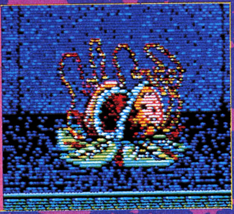
ウェザートップ館に出没する怪物たち



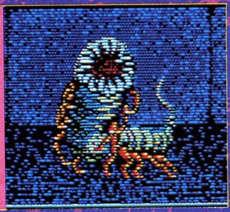
クモ



狼男



植物



キャリオン・クローラー

滅すると、彼らは闇の支配者に仕える者となって、もとの仲間にひきもどすのはもうタイヘン、というトリックがしかけてあるというから恐ろしい。

それからもうひとつ、キャラクタ作りで忘れちゃいけないことがある。それはキャラクタの職業を決めたあとに、さらに時間をかけて修業させられること(年齢が上がる)。修業によってスキルを獲得したり、所持金を増やせるわけなんだ。ただこれも〈いいことづくめ〉というわけじゃない。年齢が上がるとやはり体力が衰えたりするし、あんまり齢をとると修業中にポックリ死んじゃうことさえある。

ま、そんなわけで、探偵・科学者・霊能者・ジャーナリストの4人のキャラクタを作って、とりあえずパーティを組んでみた。キャラクタは全部で13人まで登録できるけど、「HOW TO WIN」連載0号のテストプレイ用としちゃ、4人いれば十分だよネ。



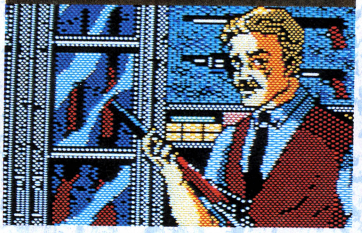
★探索にはカメラとフィルムが必需品



パーティを組んでホテルを出ると、街中の風景とともに8通りのメニューが現れる。ここから、情報を集めに酒場に行ったり、次のレベルまでに必要な経験値を教えてもらいに占い師の店に寄ったり、必要に応じていろいろな行動をとるわけだ。

それぞれのショップ・施設についてのくわしい情報は次回にゆずるとして、

武器屋



買い物一覧

ナイフ	ショットガン
おの	レザー
サーベル	防弾チョッキ
リボルバー	弾(ピストル)
自動拳銃	弾(ショットガン)
ライフル	

今回は最初にのぞいてみた武器屋と道具屋の売り物リストを紹介しておこう。とにかく、道具屋で売っているカメラだけは、お金をかせぐためにどうしても必要だから、まずこれだけは買わないわけにいかない。ただ、このカメラ



にも性能のよしあしがあるんだ。

ま、お手軽なAFカメラとフィルムをはじめ、持ち金でいろいろアイテムを買いそろえて、テストプレイヤーのめざすはひたすら幽霊屋敷。そこに行かなければ物語ははじまらない。てなわけで、屋敷の入口にたどりつくころには、鼻歌まじりでいっぱしの〈ゴーストバスターズ〉の気分になっていたのでした、ハイ。

さて、扉を開けて屋敷に入ると、薄暗い廊下が前方に広がり、早くも「出そうだ」という不気味な雰囲気。にわかに心臓が早鐘を打つ。そろりそろりと前に進むと右前方に2階へ上る階段

道具屋

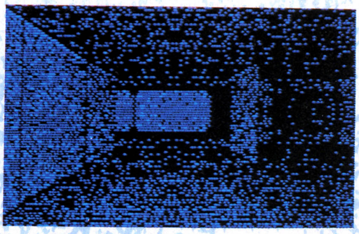


買い物一覧

聖書	コンパス
ランプ	医療箱Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
ライト	カメラⅠ,Ⅱ,Ⅲ
フィルム	護符Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
バッテリー	機械Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
十字架	

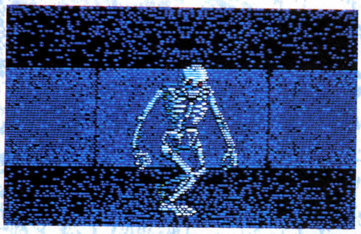
が見えてきた。それにかまわず廊下を進むとT字路に突きあたる。どうもイヤな予感がしてならないわれらが〈ゴーストバスターズ〉、今回の視察はこれまでにして街へと戻ることにした。

ところが、さっき入ってきたばかり



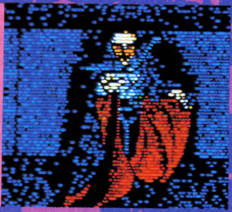
の扉がなんと開かないではないか！ 左を向くと扉が見える。こちらはどうかしらと試してみると、あっさり中に入れる、どうやら大広間らしい。そして突然、おそるおそるうろつくパーティの前にガイコツが出現した。「出たあー！！！」

次回からバッチリ、必勝法やるね。

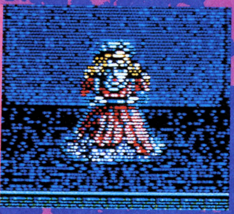


モンスターと呼ぶにはふさわしくないものも数多くおり、それらがさらにウェザートップ館を不気味に感じさせる。

バンパイア



人形



飛ぶベッド



ネズミ



太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL ASTEKA II

アステカ、神秘のベールに包まれた世界。古代マヤの神官たちが、神の国への扉を開けた「太陽の鍵」を求め、アドベンチャーの好きな冒険家ディヴ菅原は行く。

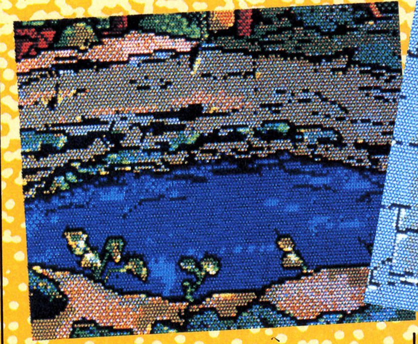


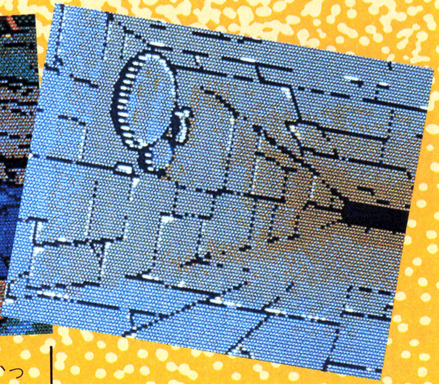
ディヴ菅原の新アステカ紀行完結編

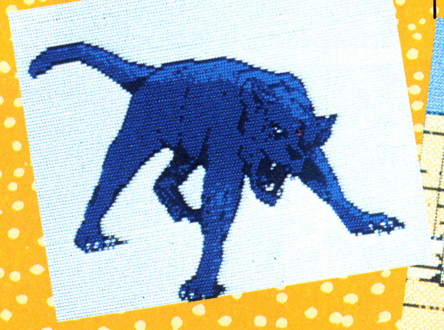
友人のH氏よ、昔の人はイジが悪かったんだねェ

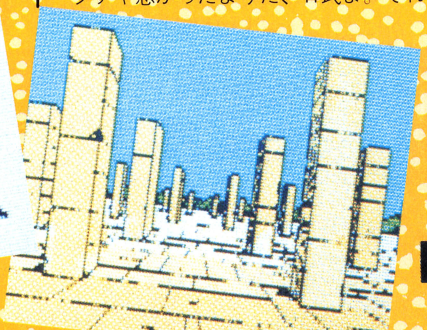
この冒険の旅に出るまでは、わたしは自称アドベンチャーのニガテな冒険家だった。しかしいま、わたしは胸を張ってこういう、「あたしゃアドベンチャーの好きな冒険家ディヴ菅原だ！」と。わたしをここまで変えたのは、太陽の神殿の魔力にほかならない。

まぁそんなことは置いといて、H氏よ、いよいよわたしの冒険も終わりを告げようとしている。あれから、津波のようにおしよせる謎、ナゾ、NAZOの連続攻撃も、人間コンピュータと呼ばれたわたしの前では屁でもなかった……といいたいが、そうはうまくいかなかった。昔の人は、イジがメチャクチャ悪かったようだ、H氏よ。それからキミにだけ話すが、わたしはフシギな体験をしたぞ。ある日わたしが眠りにつくと、その声がどこからともなく聞こえてきた。「ジャガーの出現は月の満ち欠けによって変わる……」あれは、神の声だったのか。しかし、そんなことは冒険のなかでは重要ではないので、また眠ったよ。カラコルにて。









小さな神殿をのぞきこみました。黄金のカギがあります。

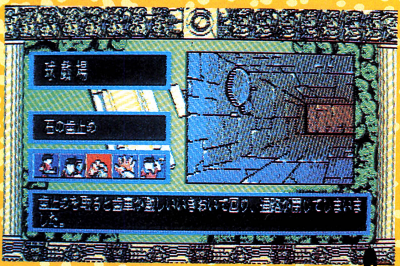
わたしは、かくして“銀の鍵”を見つけた

○月×日　前日までの疲れもすっかりとれ、すがすがしい気分で目を覚した。う〜ん今日は何か起こりそうだ。軽い朝食をすませ、さっそく今日までに手に入れたアイテムの点検を始めた。銀の玉、片目のマスク、地図、金の笛、金の台座、水晶の鍵、胸飾り、赤の玉、青の宝珠、鉄の小鍵、底浅のカメ、大きいのと小さい薬ツボ、皮袋、黄金の鏡、銀の香炉、とこんなところだ。

銀の玉は、カラコルにある台座にピッタリとはいることはわかったのだが、金の台座もはいるのである。しかし、金の台座の上には銀の玉を置くことはできない。すると、何かほかに、この台座に置けるものがあるはずだ。

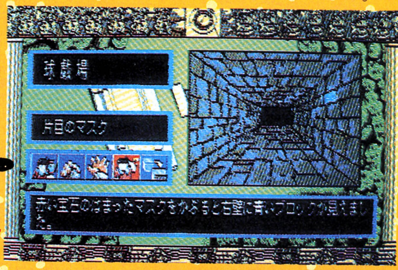
片目のマスクは、赤の玉を目にジョイントすることができた。マスクの使いみちといえばかぶるか何かにかぶせるかなのだが、どこでそれを使うのであろう。そしてわたしは、胸飾りの謎を発見した。胸飾りは、見る時間によって中心部分が変化するのだ。これは月の満ち欠けを表しているらしい。

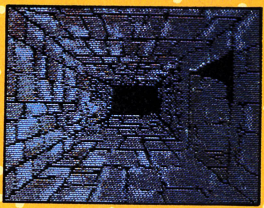
球戯場



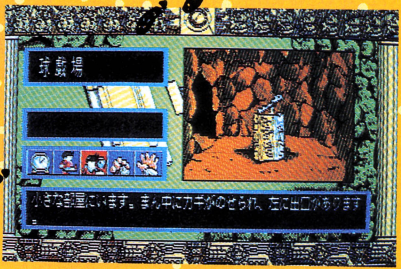
⬅まずは、球戯場へ行ってみることにした。ここでは、左の壁にある歯車から歯止めを取ることができるのだが、それをすると歯車が回って通路が閉じてしまうのだ。しかし、この歯止めはどこかで使うような気がするのだが。

ディヴの足跡にそって読んでいってください





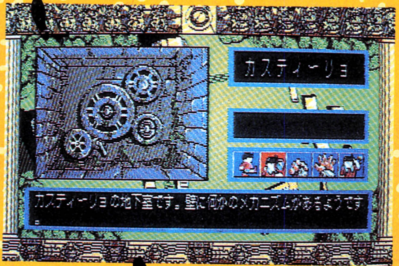
⬆歯止めには手を出さずに奥に進んでいくと、突然先へ進めなくなってしまった。わたしの頭はここでピ〜ンと反応した。さっそくアイテムを取りだして、いろいろと試してみた。そして、マスクを使ったとき!?



⬆な、なんと、右側の壁に青いブロックが見えた。ためらわずにそのブロックをはずしてみると、な、なんと、壁に入口がポッカリと口を開けたのだ。あ〜ビックリした。そして中には銀の鍵が！

青いブロックがはまり、壁が開きました。

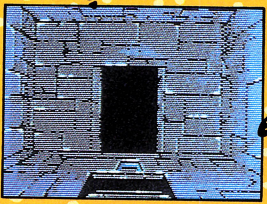
➡くぼみにブロックをはめると、床がかすかに揺れ、下に通じる入口が現れた。ビクビク降りてみると、そこはカスティーリョの地下室。壁には何かのメカニズムが。ハンドルがついているので回してみると、ガラガラと音がするが、手を離すと戻ってしまった。何か止めるモノが…!?

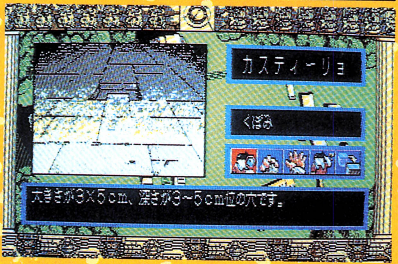


カスティーリョ

➡まったく球技場ではヒドイメにあった。銀の鍵を取ったとたん、入口が閉じてしまったのだ。あれこれと試したがどうしても出れそうもない、まいった。そこでわたしは、青いブロックを取ったところからやりなおすことにした。

部屋にはいらずに、青いブロックを取り出した。う〜ん、どこかで見たような……、あっそうだ！　わたしは、カスティーリョへやってきた。これこれ、このくぼみだ。





銀の鍵、高僧の墓の謎、そしてカラコルへ

○月×日　前日の球戯場にはまいった。あれからスグ球戯場へ戻り、歯止めを取ってきて、さっそくはめて見た。やっぱりはまった。ハンドルを回すとガラゴロと歯車が動き、床下でゴォーとすごい音がした。あれはなんの音だったのだろうか？　水が大量に流れるような音だったなァ……。

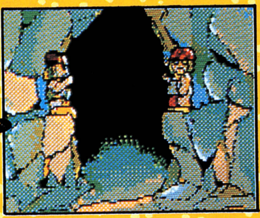
水といえば、南の泉といけにえの泉しかない。よし、今日はまず泉に行ってみよう。初めに南の泉へ行ってみたのだが、ここはべつに変化はなかった。残るはいけにえの泉だ。わたしは泉への道を急いだ。おっお〜、やっぱり、泉の水はすっかりなくなっているぞ。

いけにえの泉

ディヴの足跡にそって読んでいってください



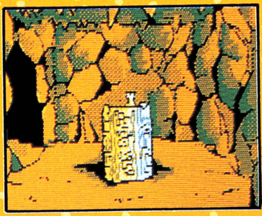
⬆泉はすっかり干上がり、ポッカリと大きな口を開けていた。やはりあの音は、ここから水が流れ出た音だったんだ。なんとなっく気味が悪いけど、勇気を出して降りてみると、底には扉があった。やったぞ、これで太陽の鍵も目の前だと思ったのだが。

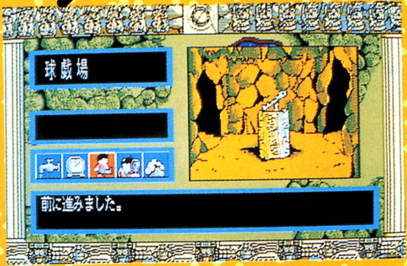




⬆この扉、どうやっても動かないのだ。わたしは途方に暮れてしまった。ふと気づくと、左右に石像が立っているのではないか。ほうほうほう⁉わたしはようやく扉を開けることに成功したぞ。

球戯場





⬆中にはいると、なんと球戯場の奥にあった隠し部屋に出ることができた。なァ〜るほど、こうゆうトリックだったのか。わたしは銀の鍵を前にして、ひとりニヤついてしまった。では銀の鍵をいただこう。

高僧の墓

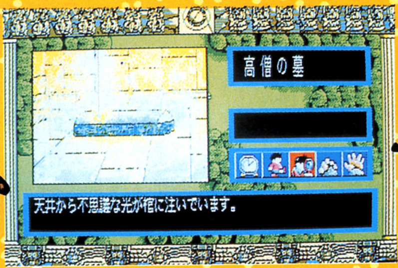
➡銀の鍵を見たときから、わたしは高僧の墓で見た鍵穴を考えていた。だから、なんの迷いもなくわたしの足は石棺のある部屋へ向かった。石棺の中をノゾキこむと、あったぞ鍵穴だ。ゆっくりと銀の鍵を回すと、突然石棺のフタが閉じてしまった。どうして〜？



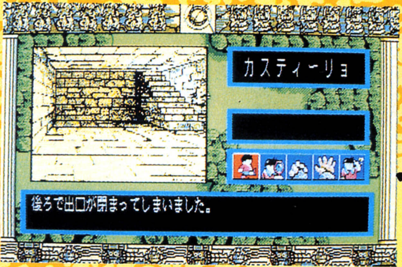


⬅なんとかフタを開けようと手をかけたとき、石棺がスライドして下に通路らしき穴が出てきたのだ。やったね♥　わたしはワクワクしながら階段を降りていった。すると、突然わたしは暖かい光に包まれてゆき、しばらく目がくらんでしまった。

⬇よく目をこらすと、そこは不思議な光に満ちた部屋だった。そして、部屋の中央にはガラスのフタがついた棺があり、天井から一筋の光が注いでいるではないか。なんと幻想的な部屋なんだろう。



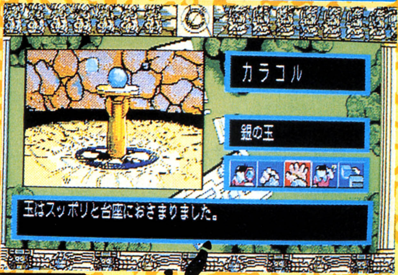
？
棺桶の中にいます。

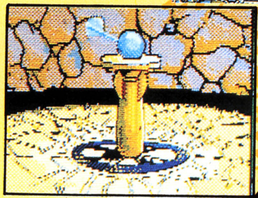


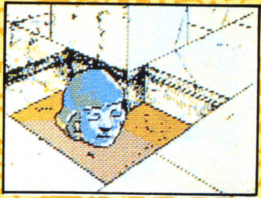
⬆さあ、マスクを手にしたらここに用はない。わたしは、さっき壁に開いた出口へ向かった。きっとここから出るのだろう。壁の穴からソッと中をのぞくと、そこは右側に階段のある部屋である。部屋の中へ一歩足をふみこむと、突然背後の穴が閉じてしまった。わたしは、またはめられた。

カラコル

➡高僧の墓で閉じこめられたわたしは、やむなく墓の入口からやりなおすことにした。きっとあそこにはいる前に、出口を開けておくのであろう。高僧の墓をとりあえずパスしたわたしはカラコルへ行き、台座の上に銀の玉を置いてみた。





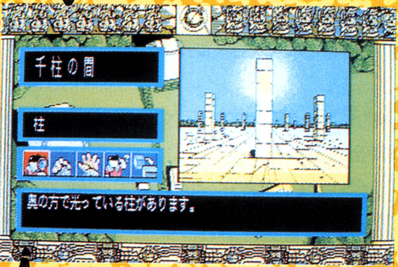


⬅鏡に反射した光は、紋章の黒い宝石に激しく当たった。と、壁が揺れながらゆっくり開いていった……？　わたしはあらためてガラスの棺をのぞきこむと、両目のマスクをつけた遺体が横たわっていた。わたしはなんのためらいもなくアレを使い、両目のマスクを手に入れた。



千柱の間

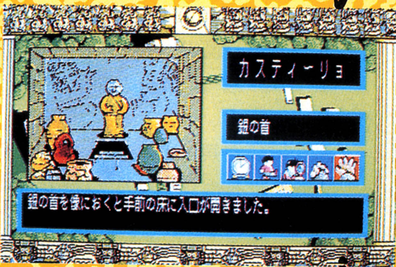
➡台座にのせた銀の玉は、相変わらずウンともスンともいわない。少し疲れたわたしは、床に腰を降ろし少し休むことにしたが……。ボ〜ッとしてるのもなんだからと×××を×いたそのとき、玉が光を発した！　そしてその光は千柱の間へ!?

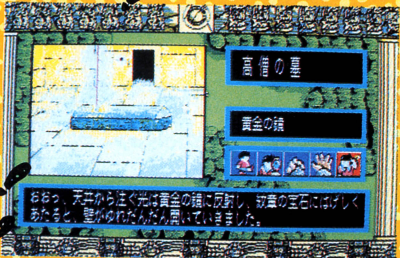




カスティーリョ

⬅光を追って千柱の間に行ったわたしを待っていたのは、銀の首であった。おお神よ、この幸運を与えてくださったことを感謝します。さっそくわたしは、首のない石像のあったカスティーリョへ向かった。そして、石像に銀の首を置くと、床に入口が開いたのだ。

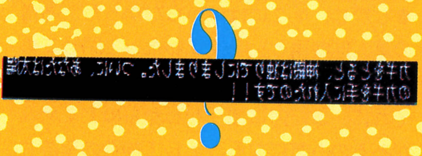




⬆気を取りなおし、あらためて壁を見るとどうも壁自体も発光しているらしい。古代マヤの文明に、ナゼこんな技術があったのだろうか。オヤッ？　壁に何か模様が。見ると中心に宝石のはまった紋章のようだ。そのとき、わたしがベルトにさしていた黄金の鏡に光が反射して、おうっ壁が！

➡入口をのぞいてみると、どうも高僧の墓で閉じこめられた部屋らしい。なるほど、ここが出口になるのか。わたしは高僧の墓へ戻っていった。そして両目のマスクを取って奥の部屋へはいると……。開いてる！　階段の上の天井に、ポッカリと出口が開いていた。





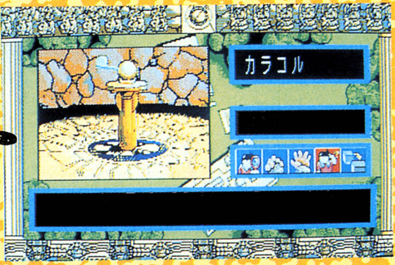
金の玉と金の首、そして"太陽の神殿"への道

○月×日　もうわたしは時間がない。食料も底をついたし、期限（ページ）も迫っている。今日こそ絶対"太陽の神殿"を見つけるぞと心に決め、わたしはキャンプをあとにした。今日はカラコルを中心に探っていこう。きのうの探索によって、カラコルと千柱の間との関係がだいたいつかめたが、あそこにはまだ何かが隠されているような気がするのだ。カラコルの台座にスッポリとおさまる、金の台座。あの上には、はたして何をのせるのであろうか。そして、それをのせたことによってどのような展開が起こるのか。わたしは出発した。

千柱の間



カラコル



⬅さっそくわたしはカラコルの中へ向かった。銀の玉は、きのうのまんま台座にのっている。わたしは再びバッグから×××を取りだし××てみた。おおっ、またもや一筋の光が玉から発せられたではないか！

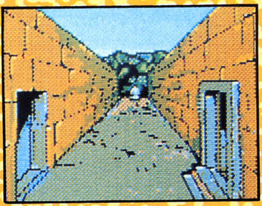
⬆光の先には黄金の玉が。わたしは玉を手に取ると、急いでカラコルへ戻った。これだ、これこそ金の台座にのせるものだ。台座の上に金の台座、そして黄金の玉……。

ディヴの足跡にそって読んでいってください

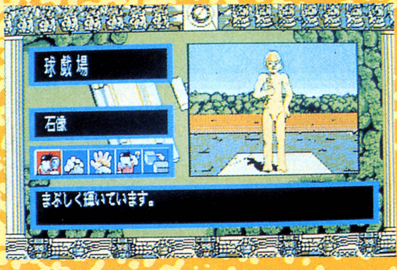
➡例によって×××を××と、黄金の玉は光を発した。そして光は千柱の間へ。そこでわたしを待っていたのは、にぶく輝く黄金の首であった。ここまでくれば、次に何をすればいいのかは決まりきっている、フフフ。



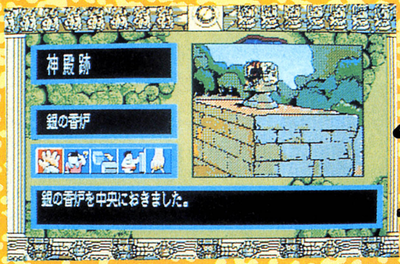
球戯場

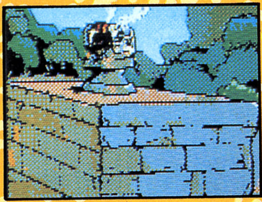


➡もうひとつの首のない石像は、球戯場にある。わたしは、その石像に黄金の首をのせた。すると、後方で大きな音が⁉　急いで戻ってみると、なんと前からあった入口の反対側の壁に、新しい入口が出現しているではないか。よ〜し!!

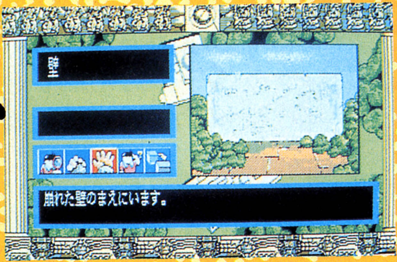


神殿跡





⬆しかし、そこにははいらなかった。高僧の墓、球戯場と、2度にわたって閉じこめられた経験が、わたしを慎重にしたのだ。それに、まだ何に使うかわからぬアイテムがあるのも気になる。そして神殿の壁跡⁉



?
とても明るい部屋にいます。小さくて白いきれいな神殿があります。

神殿跡・銀の香炉・コパル・秘密のヒミツ

親愛なるH氏よ聞いてくれ。わたしは大事なことを見逃していたようだ。そのことに今日気がついた。それは、神殿跡にあったのだ。そしてポイントになるのは銀の香炉だったのだ。この事実にもっと早く気がついていれば、くそっ！　H氏よ、わたしは自分を恥じる意味で、あえてその方法は記さない。

壁 謎のためにあるナゾ、そして神秘の壁



ここにある4枚の写真は、前のページの最後に書いたある行為によって神殿跡に現れたものだ。1枚目は高僧の墓。「新月が訪れたとき、ラッパが吹かれジャガーの魂が像に戻る」。古代文字でこう書かれていた。これは、戦士の墓のジャガーのことだろう。



2枚目は千柱の間の近くで見つけた。これにも古代文字が記されていたが、長いあいだに表面がくずれ、一部が判別できなくなっている。「満月が訪れたとき、〇金の〇を〇〇している若者」とある。う〜む、これはわたしが推理するに……、わかんない。



これはカスティーリョのそばにあった3枚目の写真。これまた表面がくずれて、読みにくかったのだが、「神官が香(こう)をたき、精霊を呼びだしている」と書いてあるようだ。それにしても神秘的な壁画だ。じっと見ていると吸いこまれそうな気がしてくる。



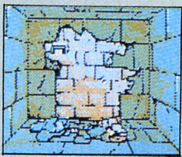
そして最後のものは、球戯場そばにあった。これがもっともくずれがひどく、ほぼ読めない状態だった。「〇月が訪れたとき〇かを〇〇で〇〇くなってしまっ〇〇」。だがわたしは知っている。この文章こそ、冒険の終わりを告げる重大なヒントだと。

新愛なるH氏よ、わたしはとうとう“太陽の鍵”を発見したぞ!!

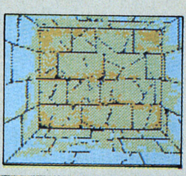
親愛なる友人のH氏よ、わたしはついに、ついに“太陽の神殿”そして“太陽の鍵”を見つけたぞ。キミがわたしのところに今回の冒険の話をもってきて、もうどれだけたっただろう。黄金の首を見つけてから、新たなる入口、両目のマスクそしてレンガ。そこから生まれる出口、コンパス。そして、とうとうわたしは“太陽の神殿”までたどり着くことができた。しかしそれまでにも何度となくハマリ挫折したことか。しかしいま、こうして“太陽の鍵”を手にすると、いままでの苦難が夢のように思えてしまう。わたしはこの冒険の旅で、古代マヤ文明の知恵と謎、そして宇宙の神秘まで知ったような気がするよ。

H氏よ、わたしはこの鍵をこのままこのマヤの地へ残していこうと思う。鍵の謎を知ったいま、わたしには無用の長物だ。いまはただ、熱いお茶が1杯コワイ。

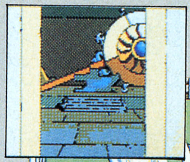
親愛なるH氏よ、四谷の空の下で再び会おう。(冒険家・ディヴ菅原記す)



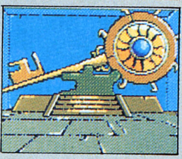
◀このくぼみはカスティーリョでも見たぞ



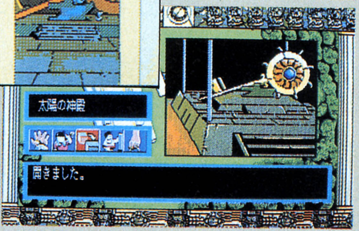
▶オヤ？　行き止まりになってしまったぞ



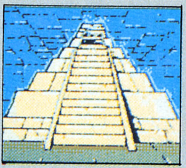
▶のぞきこむとそこには“太陽の鍵”があった



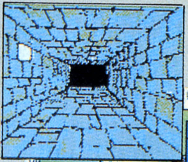
◀おおっ！　これこそ求めていたモノだ

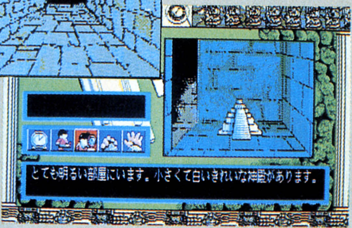


▶やったぞ！　これで“太陽の鍵”が取れる

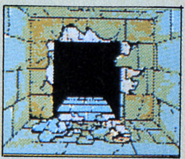


▲太陽の神殿を下から見上げると？



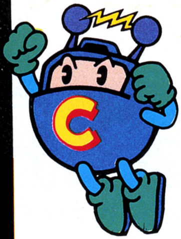


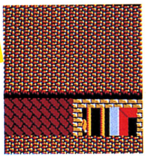
▶なんと太陽の神殿はこんなに小さいのか

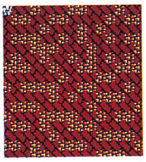


▼なるほど、やっぱり同じ仕掛けだったか





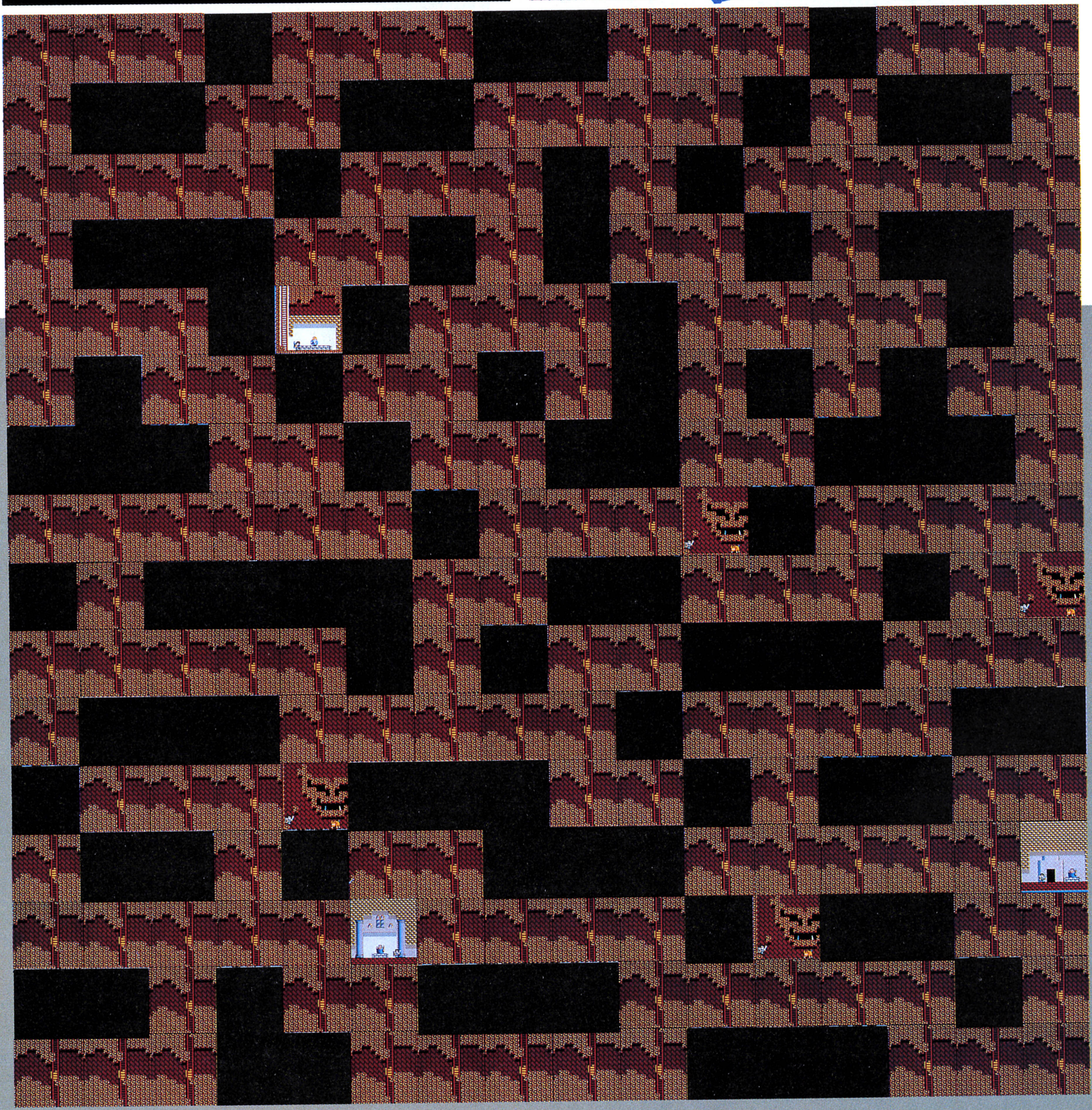

ここがアゾルバ城から地下迷宮への入口


地下迷宮で水晶玉を使うとマップれる

セリナ姫は助けたけれども、冒険は続きます

今月もこんにちはのフレディ君だよ。先月は、ロマンシア国の外へとのりだして、死んで(?)天国に行ったり、隣りのアゾルバ国なんかにも行ったりして、とうとうアゾルバ国の王サマの城の地下に捕えられていたセリナ姫を救い出すことに大成功したわけだな。ところが、これで冒険がおしまいってわけじゃなかったんだよ。ホントはいい人のはずだったアゾルバ国の王サマが悪

地下迷宮



の世界に染まった原因をつきとめて、それを断ち切るように、ロマンシア国の王サマに頼まれちゃたんだなあ。もうここまで首を突っこんじゃしかたない、ボクも覚悟をきめて、ふたたび冒険に出たんだよ。

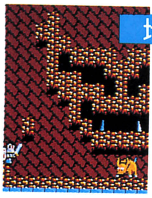
まずは、アイテムの補給に出たんだ。城の近くの寺院で仙人の衣をもらって、もうひとつの寺院で寿齢の薬をもらって天上界を訪問。ここでマジックポイントの補給をして、仙人の衣に神通力をかけてもらったんだ。あ、そうそう、これから行くところはどんなところかわかんないし、どんなアイテムが手に入るかもわかんないから、めいっぱいアイテムは持たないようにしなきゃね。もうランプもいらないし、ロッドや砂時計もいらないんじゃないかな。天上界で手に入るものでは、天馬の羽根と先見の水晶玉くらいでいいんじゃないかな。あとは天上界からロマンシア国へもどって、安いたて屋さんでたてを修理してもらって、残ったお金で医者にもいっておいたんだ。

それでは準備が整ったところで出発。めざすはアゾルバ国の王サマの城。ここに秘密が隠されているのはまちがいないんだから。で、やっぱりあったんだよ。セリナ姫が捕えられていた地下牢の奥にまだ階段があったんだ。そこを降りてみたら、なんとそこは無数の洞くつをはしごでつないだ地下迷宮だったんだ。行き止まりあり、ワナありの大変な迷宮で、抜ける道はひとつだけなんだよ。めちゃめちゃ苦労するんだから。こんなときは先見の水晶玉が便利だよ。ところで、ワナっていうのは、悪魔のカオをした穴で、チャダがめいっぱいいるんだ。落っこちたら2段ジャンプとコンティニューを利用して抜けだそうね。右側のほうから出られるよ。くれぐれもマジックポイントは消費しないように。もったいないぞ。

この地下迷宮には、ほかにもお店が3軒ある。利用してみるのもいいね。

この地下迷宮を抜けると溶岩の池。衣が焼けないうちにさっさと通り抜けなきゃ。ここも過ぎると、またお城が登場しちゃうんだよ。溶岩城っていってね、どうやらここが悪の総本山みたいなんだ。中に入ったら、足元が溶岩のところがあったりして、とても危いから、今度はおしまずに魔法を使って中を探検したんだ。アイテムを盗む導師や、お金がざくざく出てくる岩、隠し部屋の導師とかいろいろあったよ。

でも今回はここまで。来月はいよいよ溶岩城の奥深くまで行くぞお。おたのしみに。じゃ、またね。



地獄

あやまって道をふみはずすとアクマの顔の地獄に



魔法屋

ここではマジックポイントの回復ができるんだ



たて屋

たて屋さん。さすがにロマンシア国より高い



薬屋

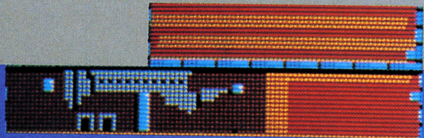
なんと寿齢の薬を売っているお店があったりして



導師

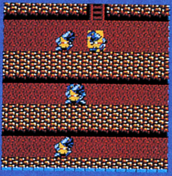
溶岩城のとある導師。かぎに魔法をかけてくれる

ついに溶岩城へ！

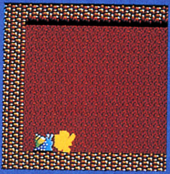


この溶岩の池の向こうに、溶岩城がそびえ立っていた！

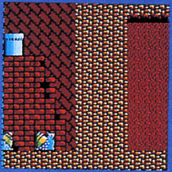
地下迷宮を抜けると、そこには巨大な溶岩の池が。しかし、これを通らないと溶岩城には行けない。仙人の衣を身につけてモンスターをけちらして一気に通り抜けよう。ぐずぐずしてて、衣に火がつくようなことのないようにね。



地下迷宮を抜けると何層にもなった溶岩の洞くつが



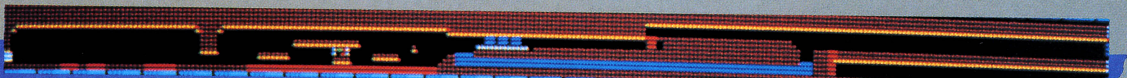
洞くつの下は巨大な溶岩の池。一気にかけ抜けよう



カベがあるけど、なんなく通過。城が見えてきた

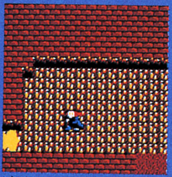


城の入り口。タイミングが悪いと地獄に落ちることも…

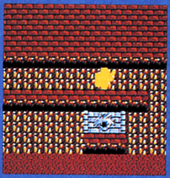


これはまだ溶岩城内のほんの一部分なのだ

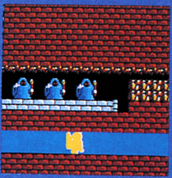
溶岩城にはドラキュラみたいなモンスターがうろついている。足元は地獄への落とし穴も。ここでは魔法をおしみなく使って先に進もう。なんだったらアゾルバ国の王サマにチャダにしといてもらうのもいいかもね。寿齢の薬があれば元に戻れるし。



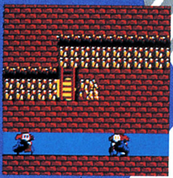
溶岩城に入ってすぐのところ。ここで魔法を準備しとくこと



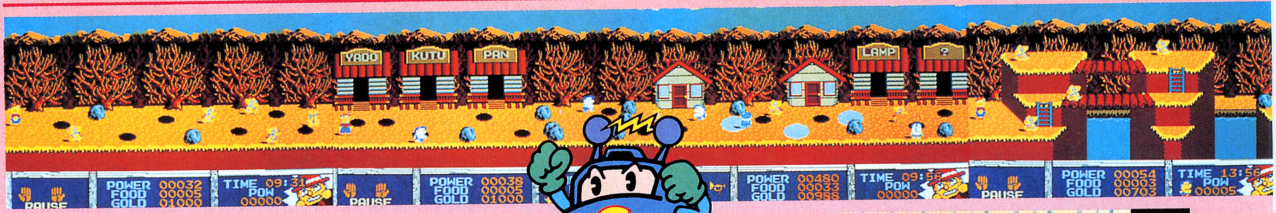
この銀色の竜の面はいったいどんなナゾがあるのか？

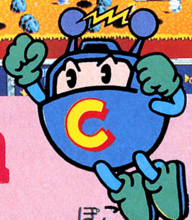


導師たち。でもうかつに話しかけるとたいへんなことに



ざっくざっくとお金のわきでる岩。でも、もっと重要な秘密が…





How to Win Woody POCO（うってい ぽこ） VOL. 3

ぽこ君、とうとう秋の道へとふみだしましたとさ

まいどまいどこんにちは、ぽこ君どぇ一す。よもや今月もやることになるなんて思ってもみなかったんでおどろいちゃったよ。

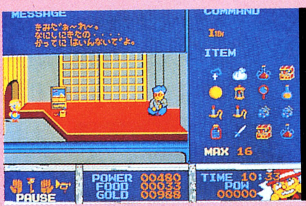
先月は夏の道。さいごには、おおっわしさんが海を渡らせてくれたんでラクチンに夏の道を終わることができたんだったよね。あそこを過ぎて、どうなったと思う？　ぼくの行こうと思ってるのはかがみの国の大王のところ。で、そこにいるんじゃないかなっと思われる妖精さんに会いに行くんだけれども、そこはまだまだずうっと先のほうのはずだったんだって。でも、たぶんかがみの国の大王の魔法の力がはたらいているのかな。妖精さんが住んでいたところとは違って、このあたりの草や木はすっかり枯れはてちゃって、



夏のステージの次は、やっぱり秋でした。

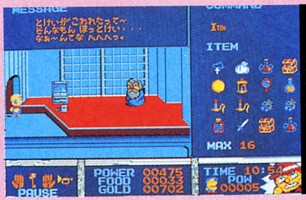


ふぇー。穴ぼこだらけだよー。



またしても、男の子はつめたかった。

まちにもほとんど人の気配がしないんだ。それどころか、夏の道よりももっとへんないきものがたくさんぞろぞろと歩いているんだもの。ちょっといやになっちゃった。でも妖精さんに会わなきゃ人間のからだにしてもらえないから、勇気をだしてぼくはまた歩き出したんだ。ふ〜ん、でもこうやってみるとけっこうきれいな景色なんだなあ。じゃ、ここはやっぱり秋の道なんだね。



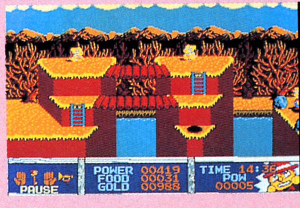
つまんないんだよっ。おじいさん

ところで秋の道って穴だらけなんだよ。歩きにくにのなんのってたいへんなんだからもう。でも大きな岩があったり、はしごが途中できれていたりするときには、この穴をじょうずに使えば、うまくむこうがわに行けるんだよ。らっきー。

この秋の道にそったまちに住んでいる人は、いつものおじいさんと、男の子がきらいなおにいちゃん。おにいちゃんは、やっぱり女の子になってからでないとおはなししてくんないんだ。あのクスリをうまく使っておはなししてもらわなくっちゃ。



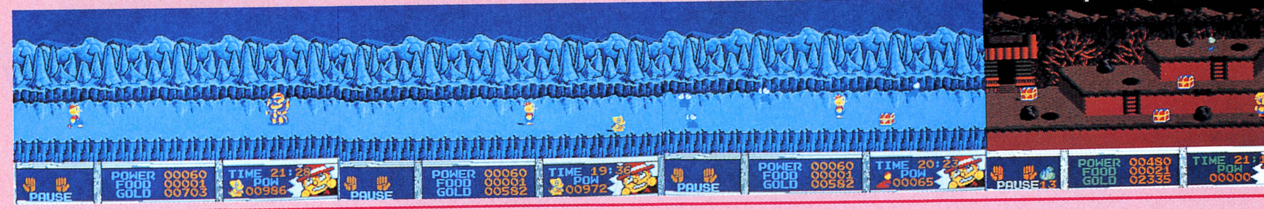
どうやって先に進んだらいいんだよー。

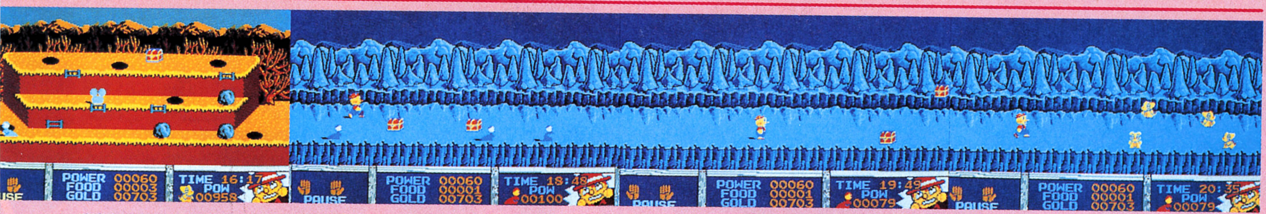


と思ったら。へへん、うまくいったぞー。

まちをすぎたら、今度、おっきな谷がまちかまえていたんだよ。それも途中の島までしか橋がかけてないもんだから、どうやって先にいったらいいかわかんなくってた〜いへん。でもどうしても先に行かなきゃいけないぼくは、がんばったんだよ。どうしたらむこう側にいけるのかって。ほら、秋の道は穴だらけで、穴と穴がつながっているでしょ。それをさがしたの。そしたら、やっぱり隠れていたんだ。その穴がむこう側にある穴にぴったりつながっていたっていうわけ。ぼくってすごいでしょ。

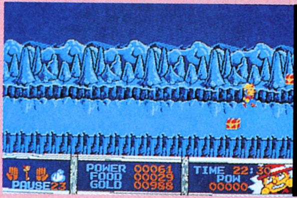
でも谷のむこう側は、これまでよりもずっとたいへんなんだよ。なぜってさ、たからばこさんにほんものとうそのがあったりするんだもの。うっかり、たからばこさんだ、わーい、らっきー、とか思って近づいたらおおけがしちゃったなんてことになるのってものすごくこわいと思うもの。でも、これにはちょっとしたしかけがあるんだ。お陽さまの出ている時間なのにカゲのない





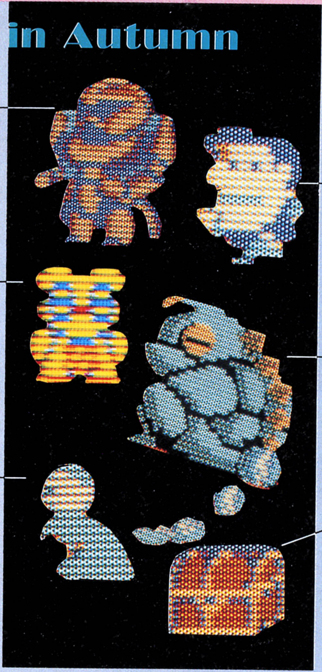


あれ、たからばこが開かないぞ。



あんなところにあるのをどうしたらいいの？

Monsters in Autumn



氷のきょじん
氷の世界で、ずもももももって登場するのだ。こわくないんだから気にしちゃだめだよ。

きつねさん
ばふって火の玉をとばしてくるこわいてききゃらさん。あるアイテムには弱いんだよ。

なめくじさん
なんのことはない、なめくじさんです。なめくじさんだからあれに弱いんだよ。わかるよね。

しげさん
やっぱり、この髪型と、このアゴはあの人なんでしょうね。源さんと同じ無敵のどろぼうさんです。

カメレオさん
秋のステージの最後のもんすたさん。このしっぽをクリアしなきゃ、冬にいけないよ。

たからばこさん
秋のステージには、さわるとケガをしちゃうたからばこさんがある。カゲがないのに注目。

たからばこさんはうそのたからばこさんなんだって。これさえわかればばっちりだもんね。

そうそう、それから秋の道のまんなかぐらいで氷につつまれた氷の道があるんだ。つるつるすべってたいへんだけど、がんばって先に進まなきゃ。たぶん、ぼくの考えなんだけど氷の道っていうのは、秋の道では、他の道にあった地下の通路の代わりなんじゃないかなって思うの。だって、秋の道では地下道がみつからなかったし、なんといってもＢＧＭがあれでしょ。だからやっぱりそうだと思うんだよ。でも、この氷の道にはね、ふしぎなことがいっぱいあるんだ。とれないところにたからばこさんがあったり、こちらから攻撃しないとなんにもしないでかきゃらさんとか。だれかわかる人がいたら教えてね。

この氷の道をすぎたら、もうあとはものすっごくかんたんだったよ～。でもそのまえに質屋さんでいらないものを売っておいたりして、よゆーでしょ。



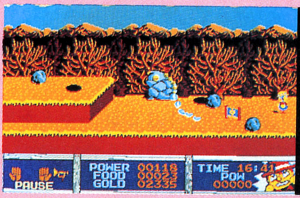
これが秋のでかきゃらさんです。



ここだって穴を使えばラクチン。

この質屋さんの前にあるたからばこさん以外は、ここから先のたからばこさんはぜ～んぶにせものだからさわらないでね。ぼくってしんせつ。この質屋さんを出て、穴を何度もつかって先に行くとね。カメレオさんがいるんだ。カメレオさんは、べつになにもしないでじっとしてくれているんだけれども、カメレオさんの長いしっぽが右に左にゆれているんだ。これにさわったらあうと。だけど、今度も穴を使えばカンタンに門に前に出られるの。あとは、タイミングよく門を開けちゃえばいいわけ。どう、かんたんでしょ。でもね、じつをいうと、もうちょっとで夏の道の門を開けるときにカギを使っちゃうところだったから、ほんとうにほっとしたんだから。あそこでおおっわしさんに助けてもらえなかったら、カギを使わなきゃいけなかったんだものね。みんなも、夏の道を歩くときには気をつけておおっわしさんをおこらせないようにしなきゃね。そうしないともういちどやりなおさなきゃいけなくなるんだぞ。

じゃ、今月はここまで。もし来月も会えるようだったらよろしくね。今度は冬の道もばっちり全部歩いたんだぞって言えるようにがんばるからね。



ふっふっふ。すごいでしょ。秋もクリアだ。



秋のステージのマップだよ
秋の色が綺麗ですてき！



今月は9ページだよん
第3回

How to Win ザナドゥ XANADU シナリオⅡ

イヤハヤ、ようやく第3回!! じれてる読者の要望に答えて大増ページ実現だい。えっ、いまごろ遅い? まぁまぁ、今月は一挙にレベル5つぶん、紹介しちゃうから許して♡ (ケーコ)



ケーコ、Zschokke大好き♡ なにがかわいいって、このポーズよね

思わず心はずむ今月のケーコなの♡

わーい、やったあ! とうとう『ザナドゥ』のページが増えたゾー。ケーコはとってもウレピーよォ♡ 毎月㊢に「ケチケチ、ケーチ」っていい続けたかいがあったね。

だってさあ、読者から「ナニをもたもたしとんじゃい!」って怒りのお便りがくるたんびに、心臓にズキズキッときてたもんね。他誌で情報がスッパ抜かれてるの読んで、何度「ページさえあったら」と口びるをかんだことか……。

な・ん・てネ。すこぉしばっかり他誌に遅れをとっちゃったけど、今月から、内容充実、馬力を上げてがんばるから見捨てないでね♡ 読者ページもバッチリ充実しちゃいますから、乞うご期待!

とはいえ、1月号、2月号と『ザナドゥ』の裏マニュアルが特別付録についたりして、ケーコは少々バテ気味です。あっ、そういえば、先月の付録でポチがなんかいってたっけ、あいつめ、ケーコだって少しは手伝ったじゃないか。なんだい、自分はEBIちゃんを助手にして、コキ使ってたくせに。

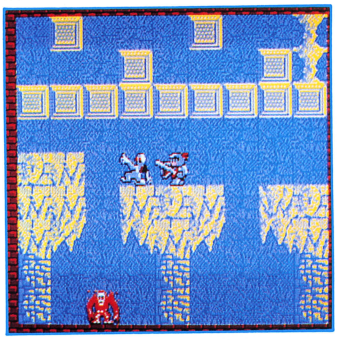
ぐむ、話がずれてしまった。そう、『ザナドゥ』もページが増えて大変だなあというお話でした。そこで、ぬあんと今月からケーコには助手がついてしまったのれす。だれあろう、先月号の付録を作ってくれたEBIちゃんなのさ。エッヘッへ、なんかえらくなったみたい。ほれほれ、EBIくん、みんなにごあいさつしたまい。

「どーも、EBIこと海老沢ことペンネーム希望ムジャキです。はっきりいって、ケーコさんだってボクをこき使ってくれてます。でも『ザナドゥ』解くのはボクのほうが早かったよー」

あっ、なんてことをいうんだ、キミは! そういうことをいうとポチの助手にまわすぞぉ。読者の中には、「お手伝いしてあげよー」ってお便りくれる人がたくさんいるんだからぁー!!

っとと、いきなり最初からケンカしてちゃいけないですね、(どうも今月は少し過激なようれふ)。ごめんね、EBIちゃんじゃなかったムジャキくん。ほんとはとっても感謝しています♡

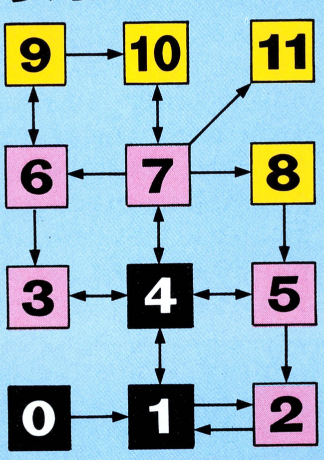
読者のみんなも、お便りでバンバン協力してね。これからもヨロシク♡



あひゃららって、なに踊ってんでしょね

今月のメニュー

今月はレベル5、3、2、7、6!!



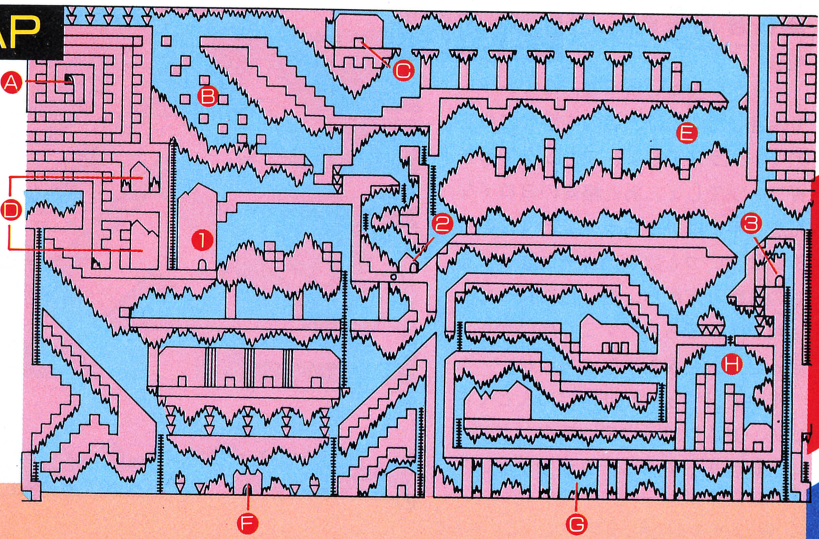
左のレベル相関図を見ておくれ。いままでのところ、連載第1回(12月号)でレベル1、第2回(2月号)でレベル4が紹介ずみなのだ。で、今月は増ページなものだから、どーんときばって、一挙にレベル5つぶん、レベル5→3→2→7→6の順で紹介しちゃいます。

『ザナドゥⅡ』はレベルの順に攻略していくゲームじゃないんで、How To Winでも不規則な順で取り上げることになっちゃうけど、そこんところ了解しといてね。

LEVEL5 2段跳びの妙技を十二分にたん能しよう!!

外MAP

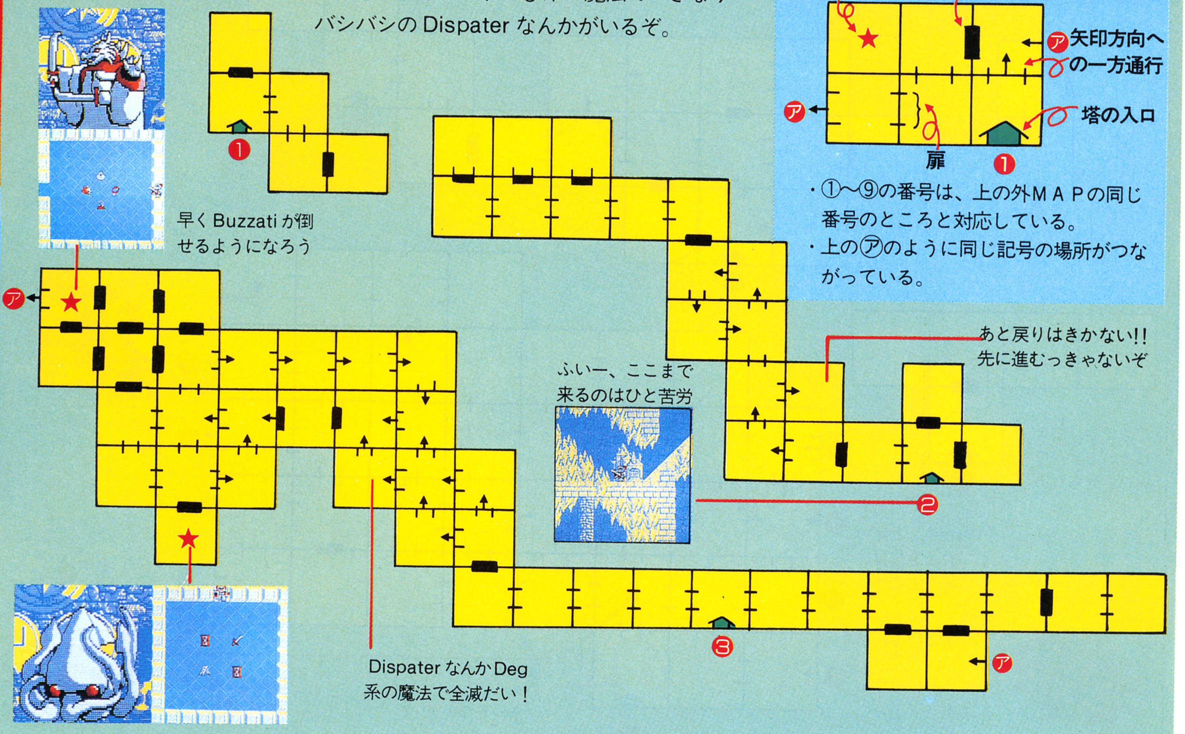
製作スタッフご自慢のレベル５は、通称“ハイテク面”というのだ。あらゆるキーテクニックを駆使して、各所に散らばる針山地帯をクリアしていく、このだいご味がたまりませんわぁ♡　なにっ、キミはいつもR(レッド)ポーションやW(ウイングド)ブーツのお世話になってるって？　ちっちっちっ、修業が足りんぜ。そういう子は、68ページの「ＫＥＩＫＯ組スペシャル」をごらんたまえ。図解でバッチリ紹介してあるゾィ♡　情報提供の藤原クン、キミはエライ!!



Ⓐ　レベル４に通じる洞くつ。まわりのうず巻状のエリアが自由に歩きまわれない人は、キー操作9 7、及び3 9テクを使ってみてね　慣れればわりとカンタンだよ
Ⓑ　２段跳びのだいご味は、こういう飛び石を一挙にスタタンタンッて登っちゃうところだと思いませんか？
Ⓒ　このお店では鍵の価格が1500ＧＰです。ここで鍵を売って商売する人も、ケッコーいるみたいだよ
Ⓓ　２つともダミーの塔。このエリアから脱出するときは、モンスターを踏み台にして上へ跳び上がるというテクを使ってみよう
Ⓔ　上から飛びおりざまにクリッと向きを変えるというタイミングがちょっとむずかしいけど、これまた２段跳びを使って無傷で渡れます。うまく跳べるともう感激♡
Ⓕ　塔じゃないよォ、レベル２に通じる洞くつなのだ。逆さツララの部分は、２段跳びで跳び越せるからね。洞くつは一方通行さ
Ⓖ　うーん、このエリアだけはさすがに、２段跳びでひょいひょいってわけにはいかないみたい。でも、このあたりはDispaterのたまり場なんだよね。あいつ、とってもお金もちだから、できればうまくおびきよせて倒したいところです
Ⓗ　この飛び石もだてに置かれてたわけじゃなかったのだ。キミは跳べるかい？

塔内MAP

塔内は横に長〜くなっている。どの塔にも入口付近にはたいしたモンスターはいないんだけど、奥のほうには、Deg系の魔法でいきなりバシバシのDispaterなんかがいるぞ。



MAP記号の見かた

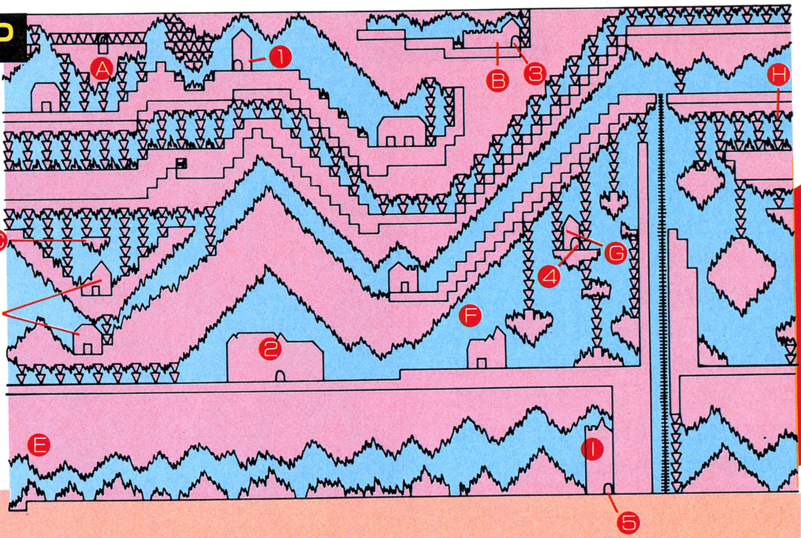
・①〜⑨の番号は、上の外ＭＡＰの同じ番号のところと対応している。
・上のアのように同じ記号の場所がつながっている。

LEVEL 3 お店に注目!! 便利なアイテムありまっせ

外MAP

そう、なんといっても、このレベルで注目したいのは、店の内容なのれす。アワーグラスでしょ、マトックでしょ、Wブーツでしょ、あと格安のヨロイなんかも手にはいっちゃう。とくにアイテムは、いつも欲しいよーと思ってるものばかりだから、もう絶対買っちゃいたい！　でもものすごく高いから、せっせとお金をためなくちゃね。

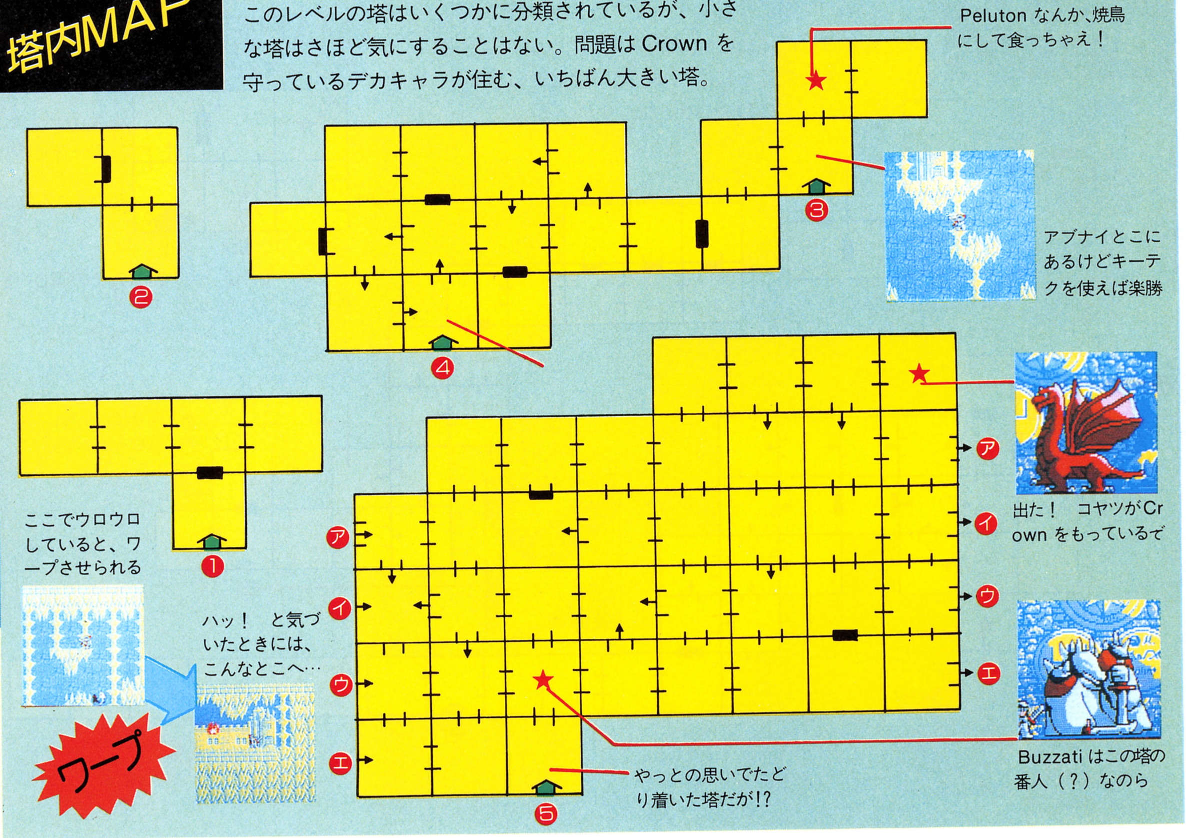
それと、マップが非常にめんどくさいの。逆さツララやアーチのジグザクにはレベル5のハイテクが効かないゾ。



Ⓐ　レベル4に通じる洞くつ。ここにやってくるには、すごく遠まわりでめんどくさい道を歩かなくちゃいけない。でも、このあたりをうろついているモンスターを踏み台にして跳び上がるテクを使えば楽チンだよ
Ⓑ　こんなところに独立したエリアがあるって知ってた？　このエリアにはいるには、Ⓒのワープポイントを利用するのでーす
Ⓒ　ワープポイントがあります。Ⓑのエリアに通じているよ
Ⓓ　逆さツララに囲まれて、たどり着くのがやっかいなところにあるこの2つのお店ではウイングド・ブーツなど貴重なアイテムを売ってます。ただしめちゃ高い!!
Ⓔ　レベル6の洞くつから、一方通行でここに出てくる。だけど、逆さツララ地帯のどまん中っていうのは、ちとひどいんでない？
Ⓕ　このお店はヨロイ屋さん。めちゃくちゃ安いです。リングメイルを買ってレベル4で売れば、よい資金稼ぎになります
Ⓖ　ここはウイングド・ブーツを使わなくてもアーチを伝って上に行けます。ダメージを覚悟してレッドポーションをもっとこう
Ⓗ　レベル4への洞くつに行くには、この道を使う。キー操作49テクとかの連続で、指がつってしまいそー
Ⓘ　やっかいなところにあるこの塔が最大の難物。Buzzati が倒せないうちは無視！

塔内MAP

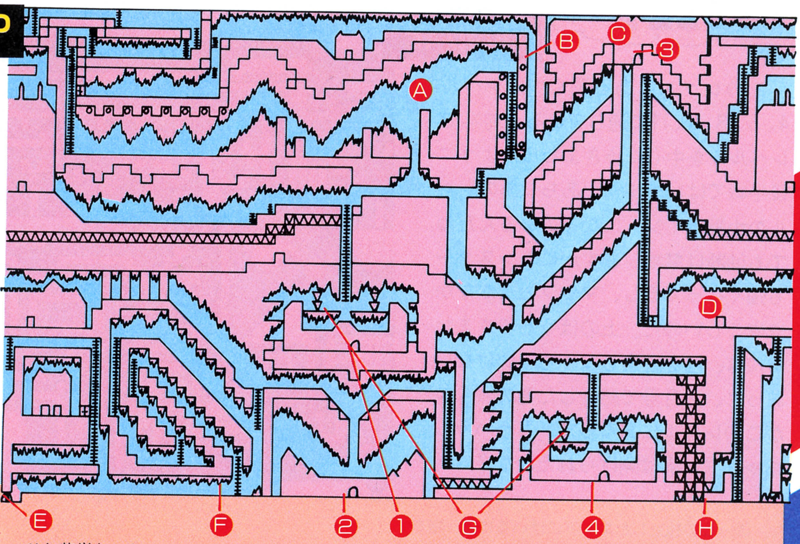
このレベルの塔はいくつかに分類されているが、小さな塔はさほど気にすることはない。問題は Crown を守っているデカキャラが住む、いちばん大きい塔。



LEVEL 2 モンスターの強さはレベル4か5ぐらい!!

外MAP

モンスターがめちゃ強くても、このレベルに来るのがひと苦労でも、とにかくここがレベル2。ああ、もうレベルの順なんかどうでもいいよ、本質で理解しましょ、本質で。このレベルは難易度からすると、5番目ぐらいのランクだね。ちょっとマップにひとくせあって、たとえばこのレベルに通じる洞くつは、出るのもはいるのも一方通行。塔もカンタンにはいれるところは、部屋数少ないしね。それから、Kephyceくんは、4番目だけカルマキャラだぞ。



Ⓐ　このエリアも2段跳びでうまく越えられそうな気がするんだけどナ（ちなみにケーコはできません）。ずーっと左に行けばⒸのでっかい塔にたどり着けるよ

Ⓑ　Ⓐの逆さツララ地帯がイヤな人は、ウイングド・ブーツを使って、ここを上がったほうが楽チンです

Ⓒ　見た目どおり、中の広さもレベル2で最大。ほかの塔がなさけないぶん、期待に答える内容です。でもこの塔にたどり着くまでが、ひと苦労なのだ

Ⓓ　スクロール屋（魔法屋？）さんはなかなか貴重な存在です。ここでは、Deg—MitterやPoisonの魔法が売ってるよ。あと「アシッドは壁を溶かすよー」なんてメッセージも

Ⓔ　レベル2に存在する洞くつはこれだけ。一方通行でレベル1に通じてます

Ⓕ　レベル5の洞くつから、これまた一方通行で、ここに出てきます

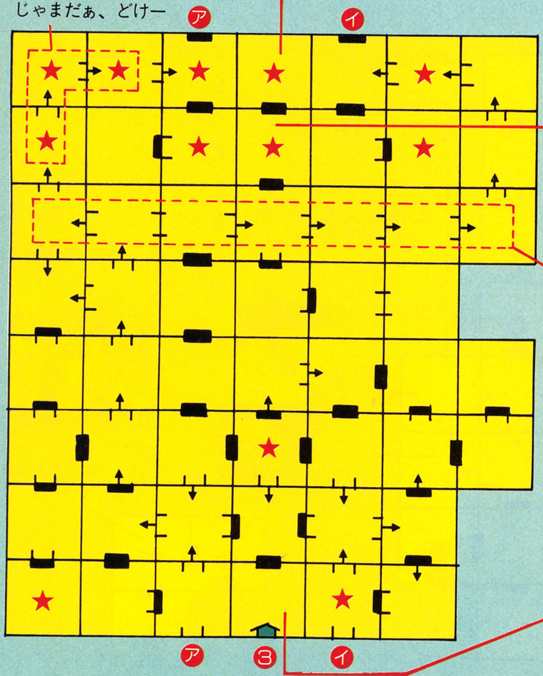
Ⓖ　ほとんどそっくりな、この2つのエリアは、矢印の位置にあるワープポイントでつながっているのでした。ケーコは最初からわかんなくて、パニックしてまったぜ

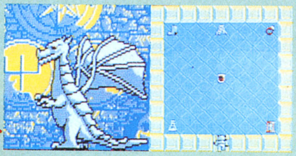
Ⓗ　こういう作りのアーチは思わず警戒してしまう。でもそういう心理を逆手にとって、ちゃんと通路になっているのだ。一番下のアーチにはまらないようにね。この通路の先にあるお店のメッセージはわけわかんない！

塔内MAP

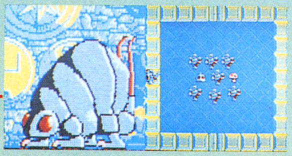
レベル2最大の塔はちょっと行きにくいところにある。すっごく広くて、デカモンスターも10匹以上！　とくにMarivouxが住家(すみか)を造っているようだ。迷子にならないようにね

Marivouxの住家だ。じゃまだぁ、どけー



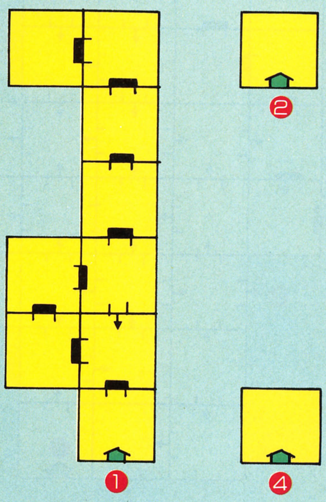


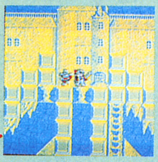
さっすがー。この塔内でいちばん強いだけのことはある



この子は楽勝、問題はW.Dragonだ！

M.Gloveの宝庫。ムダ使いは禁物だぞ！



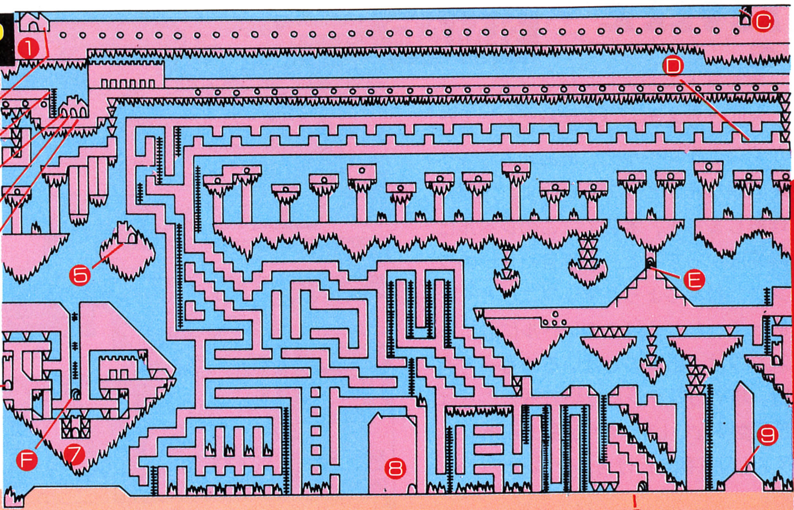


やっとの思いでやって来たこの塔、気合いを入れていざ出陣

LEVEL 7 後半の中継はこのレベル7が引き受けるゾ

外MAP

このレベルにある洞くつはレベル4、6、8、10、11に通じている。前半でレベル4を中心に歩きまわったように、後半戦ではレベル7があちこちのレベルの中継ポイントになっているんだね。でも油断は禁物。さすがにモンスターも強くなってるし、マップもなかなかややこしいのだ。上のほうを歩きまわるには、塔を経由しなくちゃいけない。おっと、2月号で紹介した竜の洞くつがこのレベルにあるって、もうバラしちゃうゾ。扉は開けられたかな？

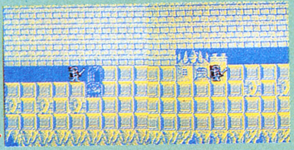


Ⓐ この独立したエリアにはいるには、塔を経由するしかありませーん。下の塔内マップを参照してね。ちなみにデカモンスターだらけだからね
Ⓑ 3つも扉がついてるこの塔が、レベル7の各エリアを結ぶ重要な中継ポイントになっているのれす
Ⓒ 竜の紋章の扉で閉ざされたこの洞くつこそ、レベル11へ通じる唯一の道なのだ!! どーやったらはいれるの？ という質問がたくさんきてるけど、これは教えられないよ。往復はがき送ってもダメだかんね！ それから扉の上にある洞くつはレベル8に通じてます。だけど一方通行で、変なところに出ちゃうんで、お勧めはできませーん
Ⓓ ぐっちゃぐちゃの迷路を抜けて、このめんどくさい道をたどって、やっとここまで来たすえに、なんの役にも立たないと知ったときのこの怒り、キミにもわかるよね！
Ⓔ レベル4に通じる洞くつ。とはいってもこんなすべり台のてっぺんにあるんじゃ、カンタンに行き来するってわけにはいきません。ほかの洞くつ探したほうが賢明よ
Ⓕ レベル10に通じる洞くつ。ここにはいるのはほかのレベルを制覇してからにしようね
Ⓖ レベル6に通じる洞くつ。一方通行でーす。ついでにレベル7よりモンスターが強いでーす

塔内MAP

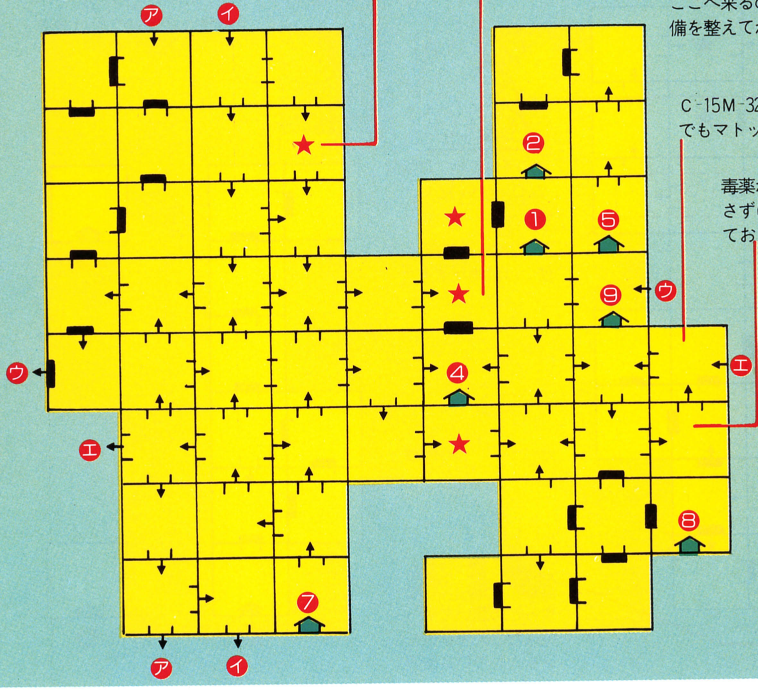


ヤッター！ ど、どんな宝物があるのかな。ワクワク



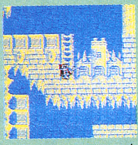
ここへ来るのは、十分に装備を整えてからだぜ

このレベルの塔にはいる前に、Cディスクをコピーしておこう。なにしろ、いろんな塔が複雑につながりあってるんだから。なかには、はいってみたものの敵が強いんで退散って外へ出てみたら、あれェー、ここはどこ？ という具合に、はいったときとはまったく別の場所に転送される塔もある

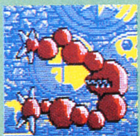


C-15M-320はつおい！ でもマトック欲しいよー

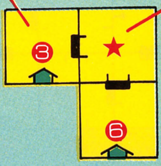
毒薬があるけど、壊さずにそのままにしておこう



この塔はエリアを結ぶ大事な通路になってるよーん



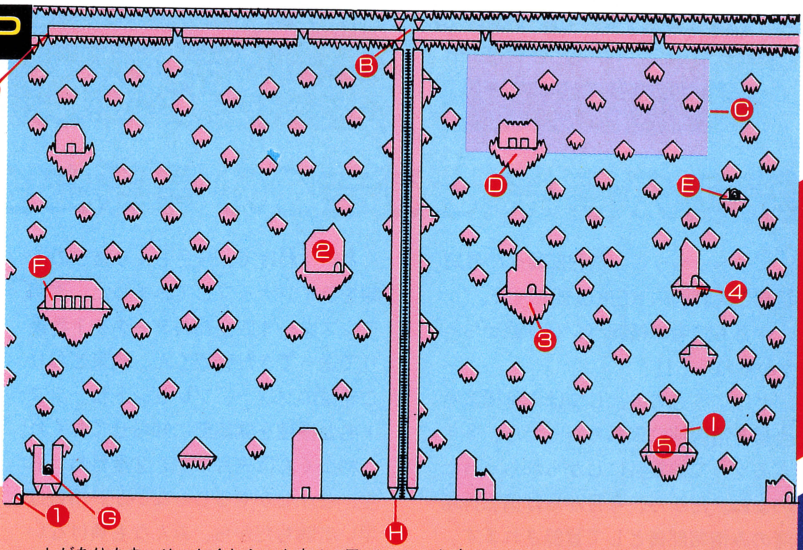
神秘的なBGMをバックに現れたコイツは強い



LEVEL 6 ちーん、じゃらじゃら、パチンコ面だぞォ

外MAP

へんてこりんな造りのマップです。はてなと思いつつ、とりあえずまん中のはしごをよじ登って、アーチのところから飛びおりると……。そうです。パチンコしちゃうわけなんです。ファルコムのスタッフが、いつもどんなところでゲームのネタを考えているのか、しっかりわかっちゃったもんね。おっとっと、でもお遊び気分でなめてかかっちゃいけないぜ。目標地点をしっかり把握(はあく)しとかないと、うまくたどり着けないゾ。

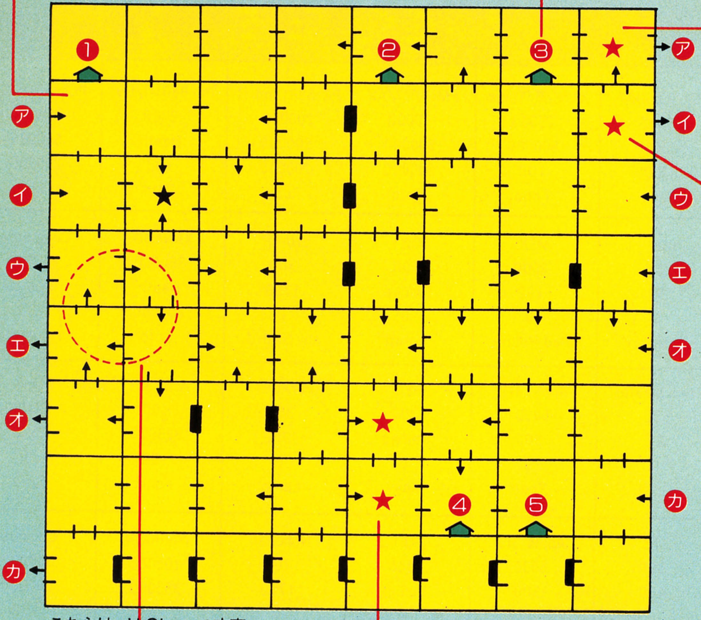


Ⓐ　こういったアーチの部分から下に飛びおりるんですね。うまくキャラクターを操作しないと、めざすお店や塔にはいれないまま下に落ちちゃうんだぞ
Ⓑ　この細長〜〜いエリアで、強いモンスターのはさみ撃ちにあったら死ぬしかない!!　だから、このアーチの部分を利用して、モンスターが通るのをやりすごしてタイミングをはかりましょう
Ⓒ　じつはこのへんにいくつかワープポイントがあります。せっかくねらいを定めて飛びおりたのに、パッとワープして変なところに出ちゃっても、泣いちゃだめだゾ
Ⓓ　盾を売ってるお店その1。＋4スモールシールドが7000ＧＰと安い！
Ⓔ　レベル9に通じる洞くつ。たどり着くのがなかなかむずかしいのれーす
Ⓕ　盾を売ってるお店その2。＋4スモールシールドのお値段、こちらは2000ＧＰ。Ⓓのお店との差は、いったいどこからくるの？
Ⓖ　レベル3に通じる洞くつ。ここにはいったら、もうレベル3に行くしかありません。うっかり落ちこまないように。一方通行だよ
Ⓗ　はしごの下のところにBranchが陣どってます。めちゃくちゃ強いんだけど、移動ができないのが救いね
Ⓘ　はいってすぐのとこに＋4スモールシールドが落ちてます。ラッキー♡

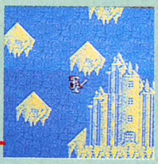
塔内MAP

このレベルまで来ると、敵さんも格段にパワーアップしてた。このレベルの塔は内部ですべての塔とつながっているため、1つの塔にはいるとこのレベル内のすべての塔をまわることができる。

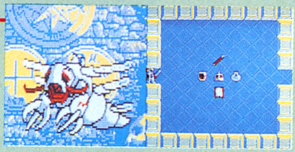
ここにエリクサーが落ちてるよ。ありがたいこって



こちらは、H.Glassの宝庫。遠慮なくもらいましょ

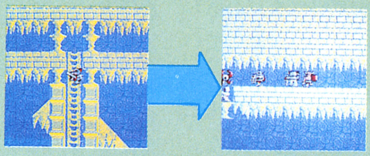


ん〜とにもう、この塔はいるのにエライ疲れたなぁ〜



ふん。あたいの敵やない！　いてこましたるどー

R.Dragonを倒したら、Hammerでぱわーあっぷ



どこへ行くにしても、1度はここを通るのら



え〜ん、まん中のCrystalだけ欲しいのに〜

ザナドゥ XANADU シナリオⅡ

KEIKO組

ケーコぐみ

読者の皆様、とびきりの情報ありがとー!!

エッヘッヘッ♡　情報部員への最短距離と大評判のKEIKO組だぞォ。

今月も読者の情報バシバシ載せちゃうからねーっ!!

とはいうものの、じつは先月掲載者全員を情報部に入れちゃったら、多すぎるゾって編集長にしかられちゃったのよね。だから、今月からは情報採用者のみ情報部員として登録されます。

うーん、とっても熱のはいった力作レポートなんかも送られてくるんで、そういう人も情報部に入れてあげたいんだけどね、ほんとーは。くすん、KEIKO組で功労賞あげるから、かんにんしてね。ケーコはキミたちのような優秀な組員を歓迎するゾ。これからもすっごい情報やレポート、どんどん送ってくれたまい♡

というわけで、今月もえり抜きの情報をラインナップしてみました。透明モンスター4匹全部のデータを1番乗りで送ってきた菅原くん。約束どおりご希望のソフト、プレゼントね。ソフト名と機種を編集部に知らせておくれ。

杉山くんは先月に続き2度目ね。お主、なかなかやるじゃないか。情報は早い者勝ちだから、みんなも負けないよーにガンバルんだよ♡

とーころで杉山くん。キミは山下章の例の本に載ってただろー。杉山くんだけじゃないぞー。横山くんは、よりによってJ．Dだァ！　豊田くんもどっかで見たような……。そのほか掲載はできなかったけど、見どころのあるヤツと思ってた読者をあちこちの雑誌で見かけるのだ。

ケーコはみーんな見てるんだから、みんなの浮気者ーっ!!　ケーコには教えないで､ほかの雑誌に投稿しちゃうなんてずるいぞっ！　これからはコンプティークを優先しようね♡

それから、情報投稿について注意をひとつ。どんなにとびきりの情報を送ってくれても、それが他誌に公表されたあとの場合は、キミの名前を採用できないから気をつけてね。これは自力で見つけたとしてもだめなのだよ。ただし、消印で判断するから（できれば手紙に日付けを書いといてくれると、ありがたいね)､その本が発行される前に出されたハガキであれば大丈夫だよ。他誌で情報が出たのを知らずに出した人は、申しわけないけどあきらめてください。また新しい情報送ってね♡

レベル0　文字モンスター全リスト

▶福岡県・杉山太郎

さぁ〜て、寄ってらっしゃい、見てらっしゃい｡「ぬあんだ文字モンスターが。も一知ってるよ」とおっしゃる人も多いと思うが、お立ち会い！　存在は知っていてもそのデータを知っている人は少なかろーが。右の表には、文字モンスターのあらゆるデータが載っているのだ。表の読みかたは、下の凡例を参考にしてくれたまえよな。

凡例

- ●名前
- ●ヒットポイント
- ●ストレングス
- ●デフェンス
- ●宝物



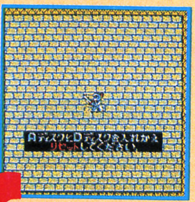
モンスター							
1回目	PC-8801mkIISR 25500 500000 2000 Gold	PC-9801VM2 25500 500000 200000 Ruby	X1/C/F/Turbo 25500 500000 100 Food	FM-7/77/AV 10000 500000 200000 Gold	PC-8801/mkII 200000 500000 200000 Ruby	PC-9801U/UV 2000 Death 100 Gold	PC-9801F/VF 200000 500000 200000 Food
2回目	PC-8001 300 200 0 Gold	IBM 300 90 0 any Sword	MSX 5000 150 0 Red Potion	SONY 100 Deluge 0 Lamp	SHARP 300 1750 0 any Sword	XANADU 350000 Death 200000 Gold	Computer 250000 Death 100 Fire Crystal
3回目	PC-6001 300 200 0 Gold	Basic Master 500 90 0 Gold	Apple IIC 5000 300 0 Food	NEC 300 Deluge 0 Key	HITACHI 300 1750 0 Lamp	Aspirant 100 325000 100 Food	FM-8 2000 2500 0 Gold
4回目	PC-6001mkIISR 500 200 0 Gold	X1C 500 400 0 Gold	Apple IIe 5000 300 0 Red Potion	FUJITU 300 Deluge 0 Pendant	National 700 1750 0 any Sword	WARRIOR 100000 350000 0 Food	F Computer 300000 500000 100 Gold

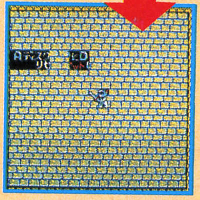
レベル0　透明モンスター発見!

▶山形県・みはらさくら

文字モンスターと同じく、レベル0のどこかにいるというこの透明モンスター。なにしろ、透明っちゅうぐらいで、どこにいるのかなんて見てわかわかるもんじゃない。こんなモンスター4匹全部、見つかるもんかと思っていたら、きっちり見つけてデータを送ってきたヤツがいる。出現位置はみな同じらしいんだけど、最初のYamane以外は移動してっちゃうらしいんだから、よく捕まえられたよな。コツは出現位置にたて穴を掘って、下で待ちかまえてると、落ちてくるそうな。

え～っと、こっから左に7歩そして下に36歩と、なんかの宝探しみたいなことやってると





こ～んなとこに来ることができるのら。透明モンスターはキャラクターの1歩先にいるぞ!

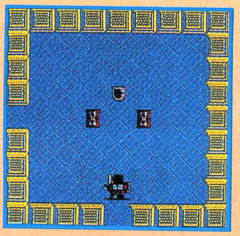
これが透明モンスターのデータなんだけど、Yamane以外、たいしたことないね

Yamane Tomoo	Takahiro Oura	Kouichi・H	Falcom…
200	100	100	500000
96	96	160	390000
100	0	0	100
Vorpal Wepon	Gold	Food	Fire Crystal

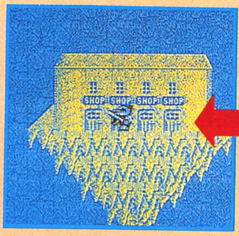
決定版!　商売するならこれだ!!

▶富山県・松本剛

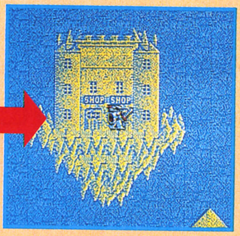
シナリオIIの世界でお金をもうけるには、カギだのR.ポーションだのヨロイなんかを売買すればいいって情報があるけど、これが決定的だ。なんたって元手の金なんかいらないんだもんね。もうゲームが始まったら、すぐにレベル6へ行こう。65ページの⑤の塔にははいってすぐのところに＋4スモールシールドが落ちている。こいつを取ったら、あとは同じレベルにある盾屋(高く引き取ってくれるほう）で買ってもらう。そのお金を元にもう1つの盾屋で仕入れては、またこっちで売る、この繰り返しで、たちまちお金もちだ。



おっと、ラッキー！　の＋4スモールシールド。ついでにアワーグラスももーらいっ



こっちは＋4スモールシールドを買うお店。買えるだけ買ったら、こんどは……



こっちの貴重品を売っているお店で売るの。これを何回か繰り返すんだよ

レベル17の称号を得たぞォ

▶山口県・岩政俊之

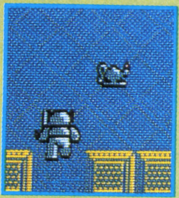
いやはや驚き～。なんとキャラクターレベルは16で終わりじゃなくて、まだ上があったのだ。でーもでも、6553500なんて経験値ほんとにできるのー、っていう人いるんじゃないかな？　ところができちゃうんだなぁこれが。ただしこれを達成するには、いちばん始めから魔法なら魔法だけで、剣なら剣だけで戦わなくちゃいけない。ケッコー厳しいことだけど、ヒマな人はゼヒやってみて！



なんと、Masterになっても、まだレベルが上がるの？

アイテム賢い利用法

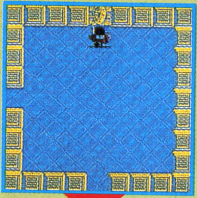
その1　ランプ



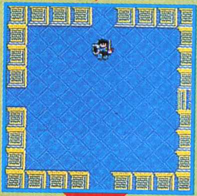
ランプは塔にはいるたびに使うんじゃなく、取ったらすぐに使い切ってしまいましょう。そのあと、使った回数分だけちゃんと、塔の中が明るいんだもんね。逆さツララ対策のために、ぜひお勧めしたい使いかた。

その2　シルバーローズ

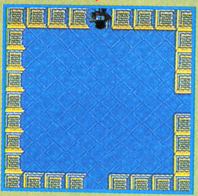
さて、おつぎはシルバーローズ。賢い利用法があったぞお。今回はなんと、塔の中の部屋の壁を壊しちゃうだ。



おや、行き止まりだ。こういう場合は、上の壁にSilver Roseを使って壁を作り変えて……



そしたらいったん部屋の外に出ましょー。おもむろに向きを変えて、再び部屋に戻ってみると！



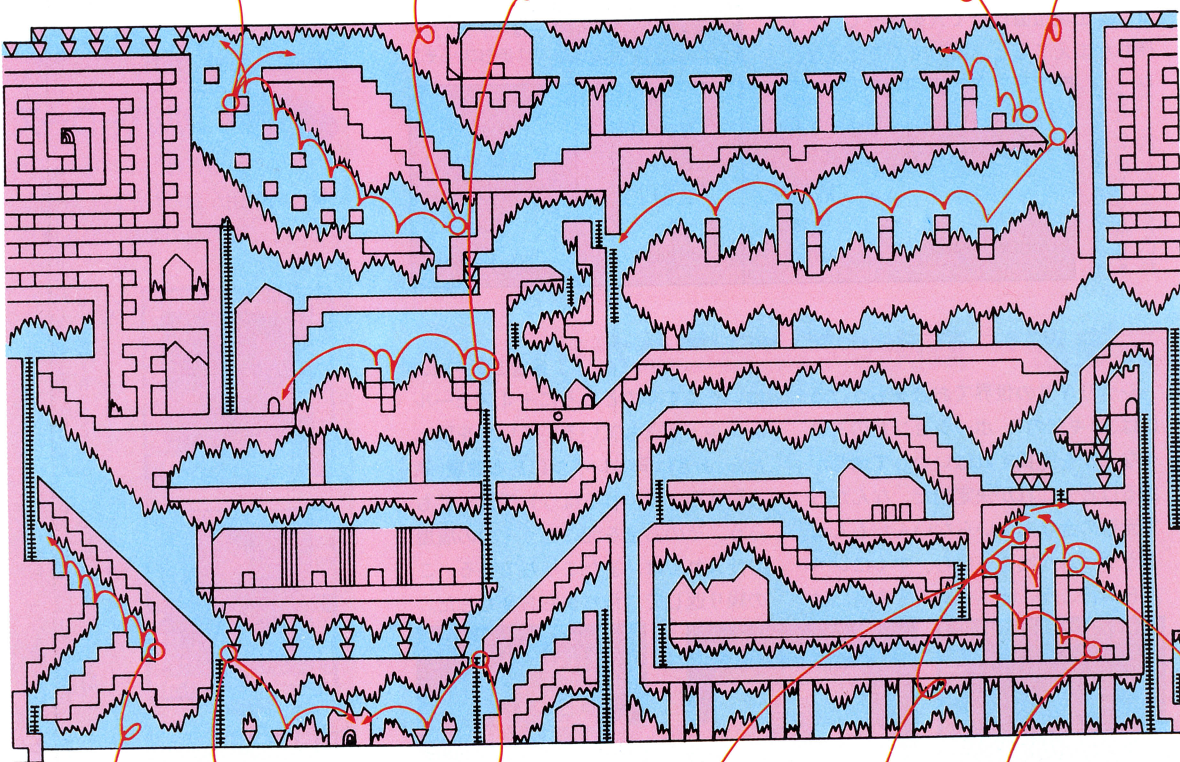
あ～ら不思議、壁に穴があいちゃった。でも、これって右と下の壁には使えないからね

今月の功労賞

ほんとに、みんなくわしくて熱のこもったお便りをありがとう。そのなかでも、ともに力作だった下の4人が今月の功労賞!!
神奈川県の渡邊輝樹くん、埼玉県の安永周二くん、兵庫県の石橋登志一くん、兵庫県の則定浩之くん
おめっとさんでしたあ♡

KEIKO組 特別編
レベル5 ハイテクのすべて

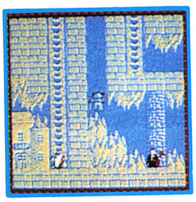
1月号の裏マニュアルで募集したレベル5のハイテク・ジャンプ。兵庫県の藤原久記くんがバッチリ報告してきてくれました。ほとんどこれでパーフェクトなんじゃないかなぁ。ケーコのわかんなかったとこもちゃんと跳べてて、思わず尊敬♡ みんなも下の図を参考にして、やってみてね!!




なんたって気持ちいい♡


だいぶ手こずったゾォ


くりっと反対向きっ!!

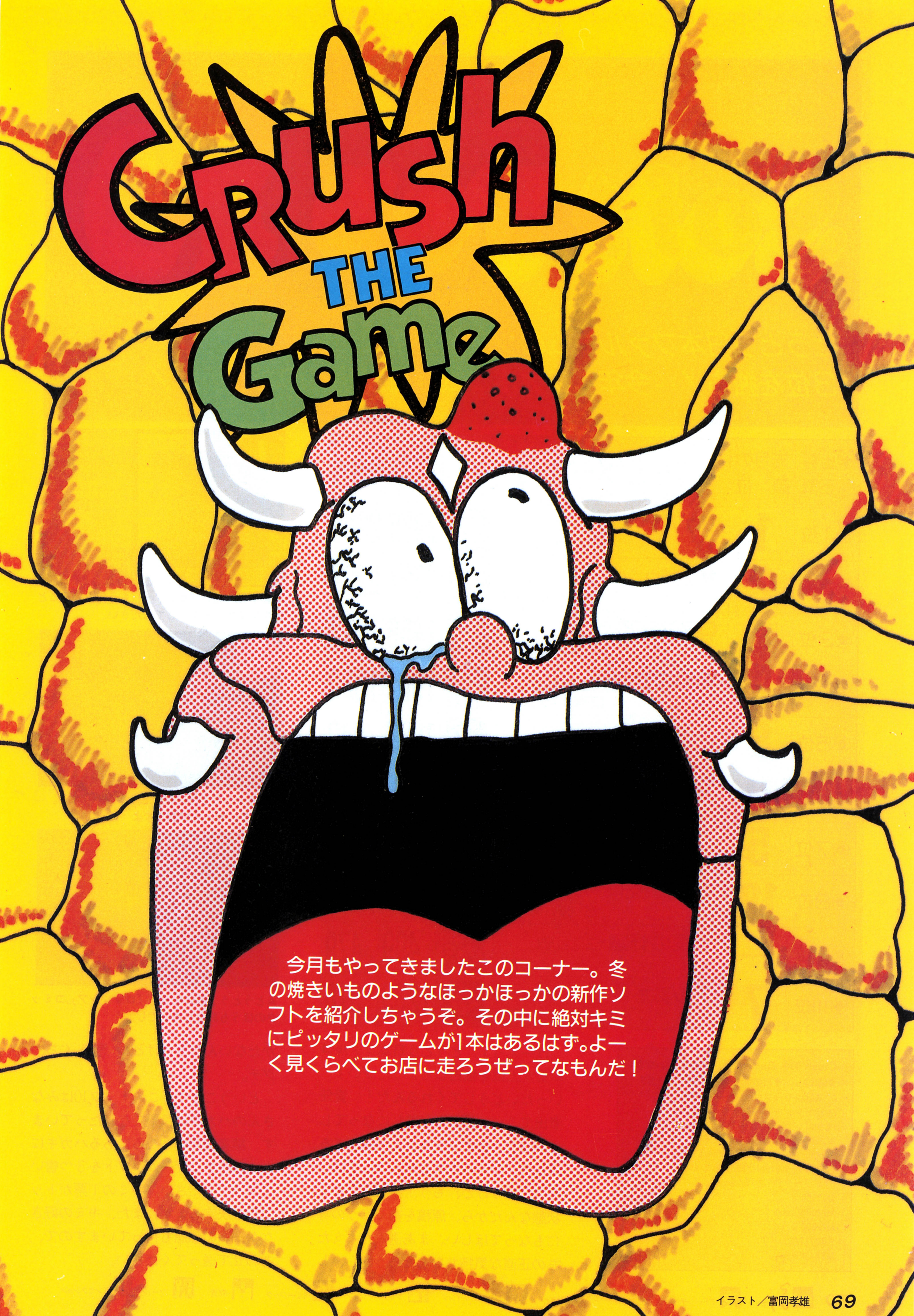

これはまねしなくていい

情報大募集!!

今月の情報はいかがでした♡ なに、たいしたことないってえ!? そういうことという子は、もっとすごい情報を送ってきなはい。幹部に取りたてて、プレゼントはずんじゃうぞォ。今回、掲載者に遅れをとっちゃった人もまた新しい情報を探してみてね。

そのほか、ザナドゥ体験レポートとか、このページの感想なんかも送ってくれるとうれしーな♪ あて先 〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F「コンプティーク・KEIKO組」

Crush THE Game

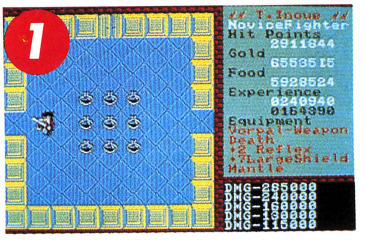


今月もやってきましたこのコーナー。冬の焼きいものようなほっかほっかの新作ソフトを紹介しちゃうぞ。その中に絶対キミにピッタリのゲームが1本はあるはず。よーく見くらべてお店に走ろうぜってなもんだ！

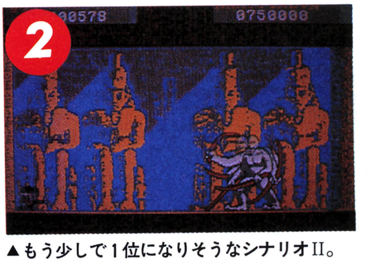
今月のREADER'S Soft Top 10

とうとう日本ファルコムのソフトが1位、2位、3位を独占！　今年もファルコム旋風が続くのだろうか！

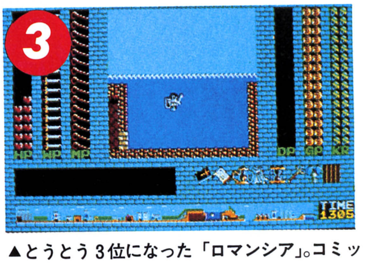
⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
㊀1位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)		7975	2383
㊀2位	2	ザナドゥ シナリオII (日本ファルコム)		2731	2228
⬆3位	4	ロマンシア (日本ファルコム)		1458	1217
⬇4位	3	覇邪の封印 (工画堂スタジオ)		1961	1020
⬆5位	8	三国志 (光栄)		1657	940
⬆6位	11	ウィザードリィ (アスキー)		1080	856
⬇7位	5	ハイドライドII (T&Eソフト)		4197	832
⬆8位	18	大戦略88 (システムソフト)		600	550
⬆9位	—	信長の野望・全国版 (光栄)		499	479
⬇10位	7	アルファ (スクウェア)		1233	376



▲まず第1位は「ザナドゥ」。もう何もいうことはないです。好きにしてください



▲もう少しで1位になりそうなシナリオII。How To Winも好調ですよ



▲とうとう3位になった「ロマンシア」。コミックのほうもおもしろいでしょう

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkⅡ/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkⅡ/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkⅡ/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

げーえっ！　とうとう日本ファルコム勢が上位を独占しちまったぜい！　いったいどうしてくれるんだ！　責任者出てこーい!!　てな感じになってしまうほど、日本ファルコムが強すぎる。ほかのソフトハウスもがんばってはいるのだろうけど、もう1年近くこんな状態なんだから、原稿を書くほうの身にもなってほしい。まあ選んだキミたちの正直な気持ちなんだろうから、しかたないんだろうけどね。愚痴、ぐち、グチ。

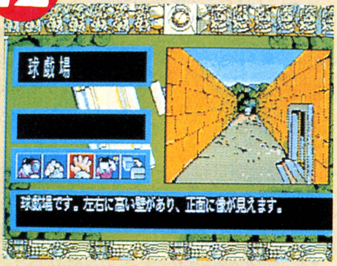
ということで、このトップ10はみなさんのハガキの投票でなりたっています。編集後記のところにあるハガキにキミの好きなゲームソフトを3つ書いて送ってください。キミの1票がトップ10を決定します。また、キミの好きなゲームの感想も待っていますので、あわせて送ってください。

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

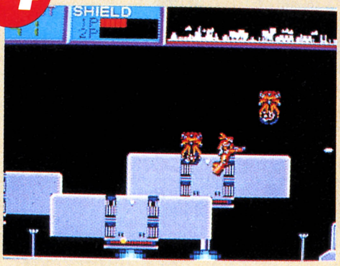
Crush THE Game

12 太陽の神殿



日本ファルコムの秋のもう１本の新作「太陽の神殿」も12位まであがってきている。もう少しでトップ10入りだ。最近人気うすのアドベンチャーゲームの中では大健闘といったところ。それもきっと、作者の宮本さんのアステカのあの雰囲気に対する思い入れが、ゲームの中から感じられるためだろう。アクション性の薄いアドベンチャーゲームでは、この作者の思い入れが、どれだけゲームの中にはいってきているかが、出来、不出来の差になるんじゃないかな。もっと得票数をのばしてもらいたいゲームのひとつだ。

14 ディーヴァ

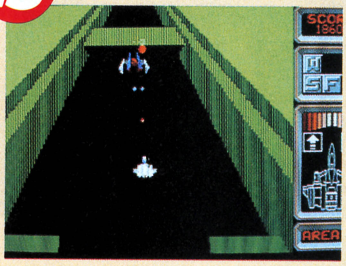


また少し発売がのびてしまった「ディーヴァ」だけど、人気は上々。みんなの期待の大きさは相当なもんだね。この号が発売されているころにはきっとお店にならんでいると思う。思いたい。

まあ『シルフィード』の例もあることだし、多少待たされても、長く楽しく遊べるゲームが出てくれば、それでいいんじゃないかな。と「ディーヴァ」を取材に行く前日に思いました。

取材した内容は、デイヴ菅原さんがしっかり紹介してくれたので、そちらをどうぞ。

15 シルフィード



とにかく絶対買いのソフトがこの『シルフィード』だ！　ひさびさに遊べるアクションゲームが出たという感じ。トップ10の上位にくいこんでくるのは間違いなし。長い間待たされたかいがあったってもんだ。しかも、「そふとくりーむ新聞」でも紹介したけど、例によって隠れキャラ、隠しコマンドまでふんだんに用意されているのだ。なかなか奥が深いぜ！　アクションゲームが苦手という人も、記念として買っておいたほうがいいんじゃないかな。まだプレイしていないなんていう人は、いますぐお店に走ろう！

今月のヒットパレード

ファミコンはやっぱり「ファミリースタジアム」が１番おもしろいと思います

ファミコン篇

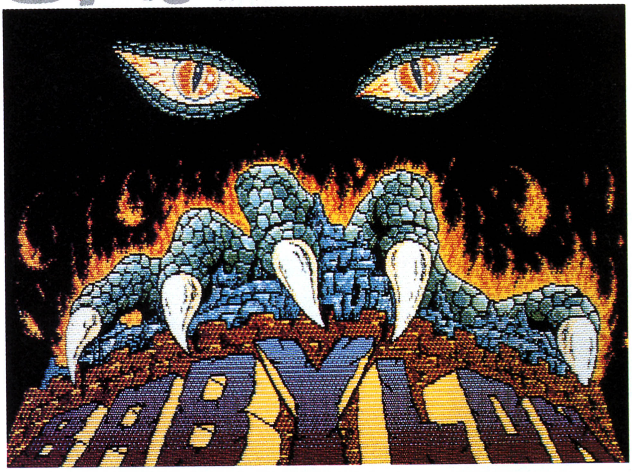
	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	ファミリースタジアム	ファミリートレーナー
2	ドラえもん	ドラえもん
3	たけしの挑戦状	ファミリースタジアム
4	ディープダンジョン	ドラゴンボール
5	ドラゴンボール	たけしの挑戦状
6	パルテナの鏡	トランスフォーマー
7	水晶の竜	高橋名人の冒険島
8	トランスフォーマー	キングコング2
9	時の旅人	アルカノイド
10	アルカノイド	水晶の竜／パルテナの鏡

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	ハイドライドII	ウィザードリィ2
2	ロマンシア	夢幻戦士ヴァリス
3	ウィザードリィ2	夢大陸アドベンチャー
4	三国志	シルフィード
5	ドラゴンクエスト	めぞん一刻
6	夢大陸アドベンチャー	三国志
7	ザナドゥシナリオII	ロマンシア
8	アルバトロス	悪魔城ドラキュラ
9	ザナドゥ	レイドック
10	大戦略	覇邪の封印

協力店 キデイランド(原宿店)／西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)／ヤマギワソフトショップ(秋葉原)／博品館(銀座)(1月発売分)
T＝カセットテープ　D＝ディスケット(数字はインチ数)　R＝ロム・カートリッジ

これはRPG風のアクションゲームだ！



バビロン

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

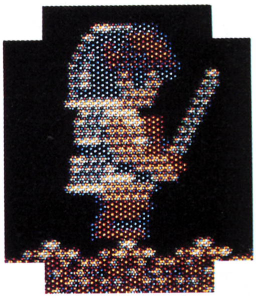
クリスタルソフト ☎06－327－0226

はるかな昔、栄華と繁栄をほしいままにしてきた国バビロン。しかし、今バビロンには栄華と繁栄のカケラすらも見いだせなかった。どこからともなく次から次へと現れる魔獣たちの前に、平安をむさぼっていたバビロンの民はなすすべもなく、またたく間にバビロンは、恐るべき魔獣たちの支配する恐怖の国へと変わってしまったのであった。

ある夜、ひとりの旅人は夢を見た。それは精霊の死の世界からの言葉であった。「バビロンの国を呪う魔界の口を封じてくれ」と。旅人は、自分が神によって選ばれた、バビロンを救う者であることを知った。

そして旅人は精霊に導かれるまま、邪悪な呪いにおおわれたバビロンへと向かうのであった。

こいつが主人公だぞ

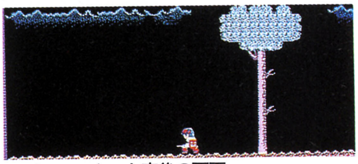


この「バビロン」は、クリスタルソフトの超最新作。すでに昨年の暮れぐらいにはお店にならんでいたというから、きっと読者の中には知っている人もいるんじゃないかな。

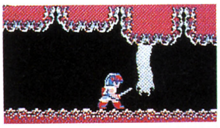
いままでのクリスタルソフトっていうと「夢幻の心臓Ⅰ、Ⅱ」、「リザード」、「アスピック」と本格的、正統的なファンタジーRPGを出しているので有名だけど、この「バビロン」は、これまでのクリスタルソフトのゲームからすると、かなり異質なゲームなんだ。なんといっても、アクション性が重視されているというのが大きなポイント。画面写真も見てくれればわかると思うんだけど、『トリトーン』タイプの、横から見た感じで横にスクロールする画面なんだ（ちなみに縦は画面切り換え式だよ）。でもって、やることは、例によって例のごとく（日本のアクションRPGはおなじみの）2.5頭身キャラをあやつって敵キャラをガンガン倒してアイテムを手に入れて、パワーアップしていくわけだ。こんなふうに言っちゃうと、ぜんぜん新しさのないいつものアクションRPGみたいだけど、じつにおもしろい味付けがしてあって、これがなかなかそそるんだ。

その中でも一番おもしろいのがゲーム中にBGMを変えられるってこと。いままでプレイしてみた範囲では、ゲーム中はいつも同じ曲が流れているんだけど（『ザナドゥ』みたいに場面や敵キャラによって曲が変わるようになって

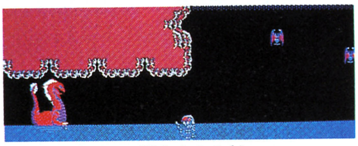
これがプレイ画面だっ！



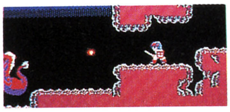
▲ゲームスタート直後の画面



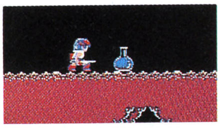
◀相手に攻撃をしかける。攻撃がヒットすると一瞬敵が白くなるのだ



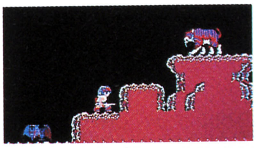
▲地底の世界には湖もあるのだ



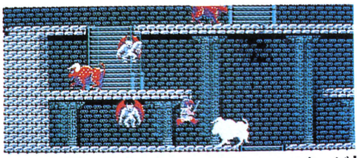
◀魔法を使って攻撃。でも、こいつには火の玉はきかない



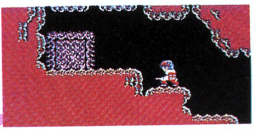
▶敵を倒すとアイテムが手に入ることも。この青い薬は復活の薬といえよう



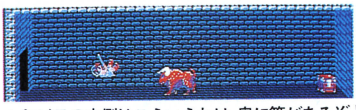
◀オセが守っている、あの石造りの口はいったいなんなんだろう？



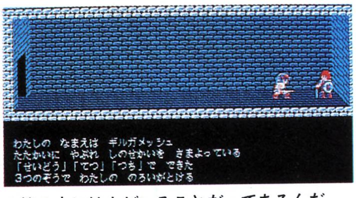
▲城の内部に侵入。いたるところにモンスターが！



◀地下迷路の中にはところどころにトビラがある



▲トビラの内側はこういうわけ。奥に箱があるぞ！



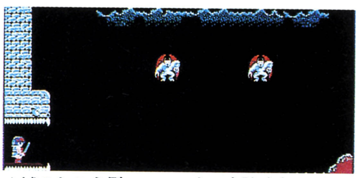
▲箱の中には人がいることだってあるんだ

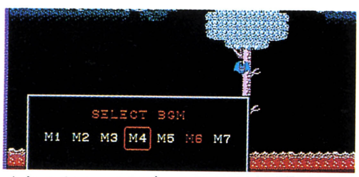


◀ふつう、箱の中にはアイテムが入っている。これはタテだった


▶これは何かというとローエの紋章というものなのでございまする


◀これはカギ。こいつがないと、城の中では、ドアが開かないのだ


▲城のむこう側。モンスターも強くなっている



▲ところで、このゲームはBGMが選べるんだ

ない）その単調さを解消する意味もあって、ゲーム中のBGMを自由に選べるというのがナカナカだよ。コミカルなものから重々しいもの、それにジャズタッチの曲なんかもあって、ゲーム中の気分転換にはバッチリおすすめ。

それから、このゲームでも魔法が使えるんだけれども、それは魔法のアイテムを使うっていう考え方になってるわけ。そのアイテムを手に入れるには、つかまっている魔法使いを見つけて、ローエの紋章っていうのをあげなきゃいけないんだな。そのため敵を倒すということに、キャラの成長とアイテム集めの2重の効果がでてくるわけだ。じつをいうと、このゲームにはお金がでてこないし、アイテムショップもない。必要なものは自分で捜して手に入れるしかないってわけだからなのさ。

ただ、このゲームをプレイしてみて少し気になったのが、アクション性がすごく強いってこと。敵と戦うときや移動するときにも、ものすごく指先の感覚を必要とすることが多いわけだ。

Crush THE Game

これは、アクションゲームがあまりうまくないと、途中で行きづまってくる可能性も出てくると思うな。むしろ、この考え方からいくと、このゲームはアクションRPGというよりも、RPG風味のアクションゲームっていってもさしつかえないと思うよ。じっさい、ボクはアクションゲームがあまり得意じゃないから、ゲーム中盤で行きづまっちゃったもんね。みんなもこのゲームをやるときには、みっちり指先の訓練をしてからのほうがいいんじゃないかな。

でも、全体としてひじょうにバランスのとれたゲームだから、RPGファンにもアクションゲームのファンにも喜こばれることは保証しちゃうもんね。ま、やってみてちょ。絶対にソンはしないと思うよ。

採点、87点。

モンスター大紹介だぜ



ガーゴイル
最初にでてくる城で初登場する。強くないぜ

ラバルトゥー
背骨と腸をはみ出して近づいてくるぜ

ガル
バッファローみたいだ。攻撃力はすごいぞ

バット
こんなコウモリていど問題じゃないぞ

アイ・バット
目玉に羽のついたバット

マルンバ
▲歩きだす巨大なキノコだ

アンキラーズ
トカゲ型のモンスター。強くない

デビル・トゥース
天井からのびた腕。最初のうちは難物

アザゼル
ドラゴンというより恐竜モンスター

プラント・モンスター
見かけよりはタフ。歩く植物だ

？？？
ゴロゴロと転がってくる恐怖のボール玉だ

ウォーター・ドラゴン
超強力。どうやって倒すんだ？

マルコシアス
骨型の羽付四足モンスター。骨だけなのに強い

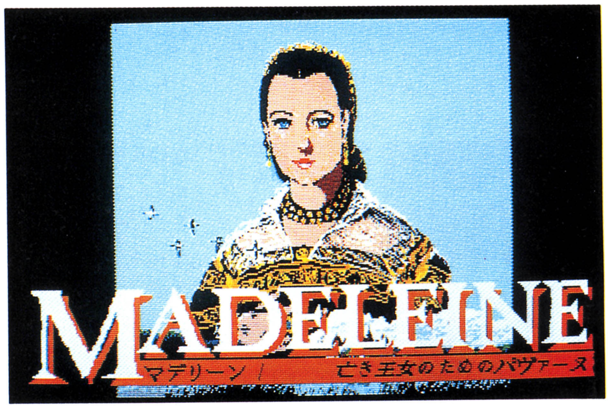
ゴースト
これは人型のほうのゴースト

クラブ・モンスター
こいつも超強力歯がたたない

ゴースト
こっちのゴーストは霧型

オセ
ようするにサーベルタイガーなのだ

武尊の風にのって通好みのAVG飛来!!



マデリーン

PC8801シリーズ 5D　3200円

シンキングラビット　☎0797-73-3113

嵐のように吹き荒れたＲＰＧ旋風に巻き込まれ、多くのソフトハウスが「今ＲＰＧを作っておけば、ある程度は



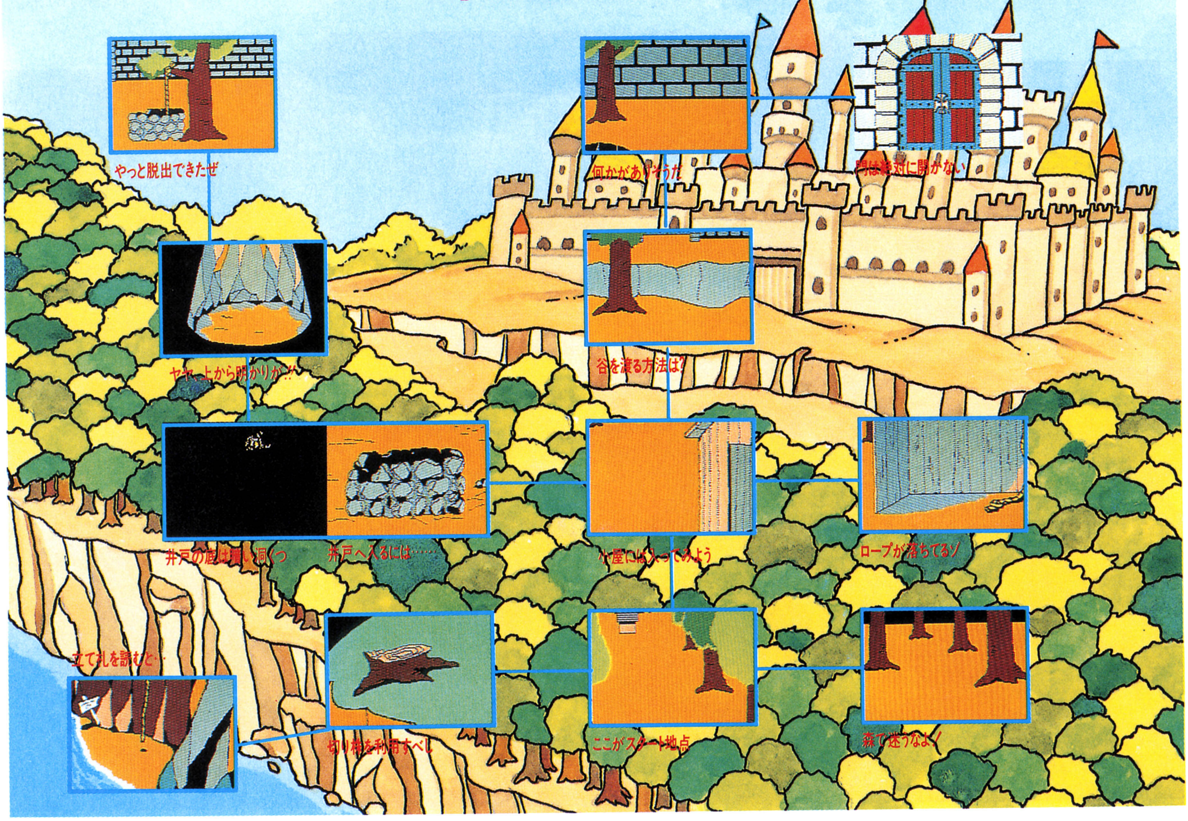
▲これがゲームのスタート画面。いかにもファンタジーっぽい感じがアップル風

売れる」と安直にＲＰＧを濫造（らんぞう）した1986年。そんな中で、唯一と言っていいくらい、ＲＰＧには手をださずに自社の方針をつらぬいたソフトハウスがあった。いまやＡＶＧの老舗（しにせ）と呼んでもいい、シンキングラビットがそれである。

シンキングラビットのソフト発売ペースは、だいたい年に１〜２本。各ソフトハウスもじっくりと時間をかけて１本のソフトに力を注ぎこむようになったとはいえ、シンキングラビットの発売ペースは、決して早いほうとは言えない。だがそのぶん、シンキングラビットのソフトには独特の味がある。

『鍵穴殺人事件』『道化師殺人事件』それに『カサブランカに愛を』——ＡＶＧファンにとっては、この３作はもはやバイブル的存在だ。たんなるゲームの謎解き以外に、ストーリー上の謎解きという要素が加えられて、他のソフトハウスにはだせないオリジナルの味を生みだすことに成功した。そのシンキングラビットの87年第１弾が、この『マデリーン』なのだ!!

スタート付近のマップ!!



イラスト／町支哲義

Crush THE Game

400年前、父親を毒殺しようとして牢獄でその一生を終えたというマデリーン妃。しかし、彼女の肖像画からはそんなことは微塵も感じられず、逆にやさしささえ伝わってくるのであった。はたして、マデリーン妃は本当に悪女だったのだろうか？　キミは400年前の事件の真偽を確かめる旅にでた…。

こんな感じのプロローグは、もうサスガのひと言。まるで推理小説のはじめの部分を読んだときのような、「つづきを知りたい！」というヤル気を起こさせてくれるのだ。このへんがシンキングラビット今林氏の手腕なのだろう。

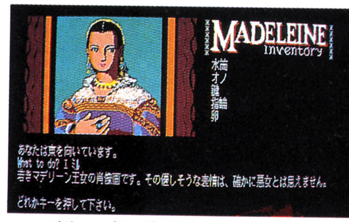
さて、ゲームのほうはというと、オーソドックスな目的遂行型のＡＶＧ。じつは何を隠そう、この『マデリーン』は、かの名作『ウィザード＆プリンセス』のパロディ版なのだ。『ウィザード＆プリンセス』といえば、題名のとおり、はるか北に住む魔法使いに誘拐されたお姫様を救いに行くというファンタジーっぽい作品だ。この『マデリーン』は目的さえちがうものの、『ウィザード…』をプレイしたことがある人なら思わずニヤリと笑えるような場面が随所にでてくる。１例をあげると、城の塔、こわれそうなつり橋、谷のそばの小屋…etc．

しかも、たんに『ウィザード…』をパロッただけでなく、ゲームの進行につれて謎が徐々にわかっていくというシンキングラビットお得意の味付けまでなされている。さらに、３種類のマルチ・エンディングというオマケ付き。まさにアップル的な雰囲気をただよわせた正統派ＡＶＧと言っていい。

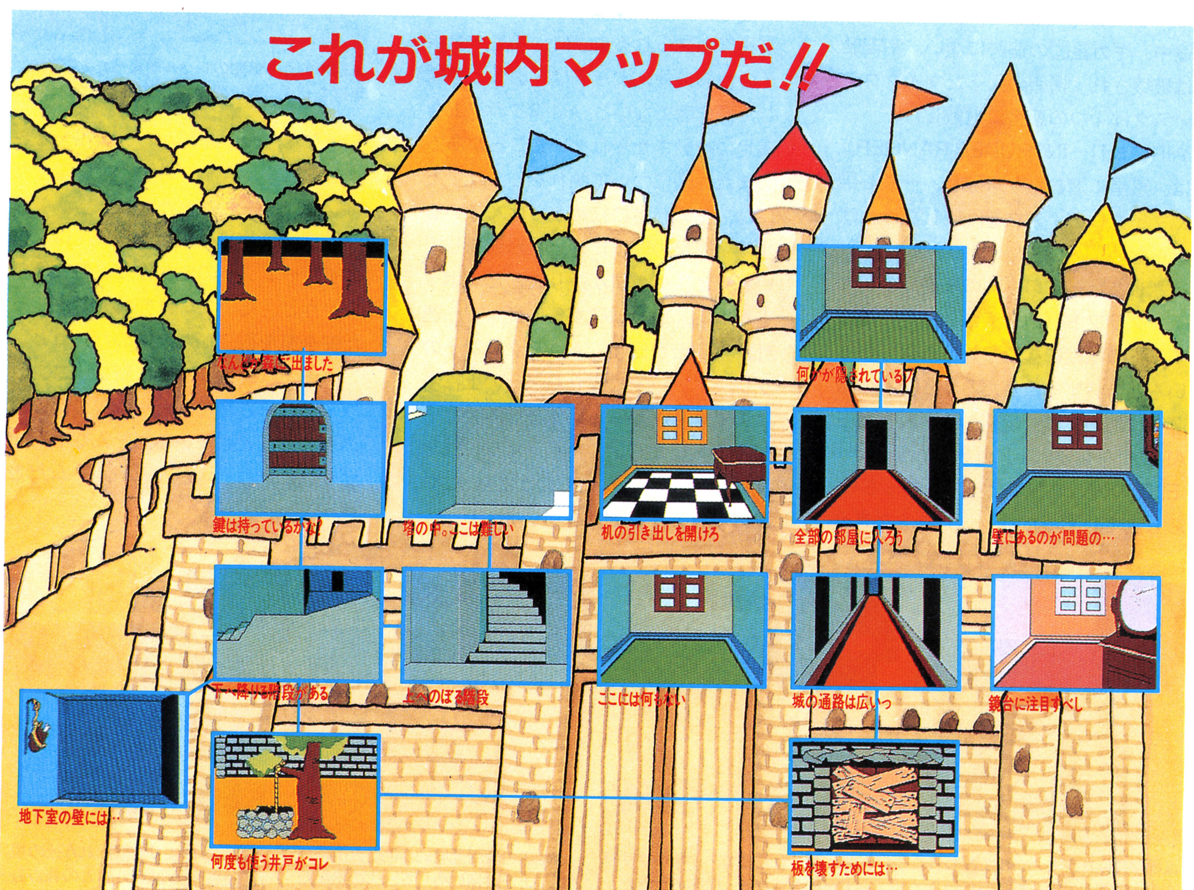
もうひとつ付け加えさせてもらうなら、このソフトは「ソフトベンダー武尊」専用のソフトなんだそうだ。武尊と言えば、例のファミコンディスクのように、店頭でディスクに書き込んで、定価より多少安く販売してくれる機械のこと。だから、武尊のあるショップへ行かないと、このソフトを手に入れることはできないのだ。しかし、ディスク２枚組で3,200円ということだから、きわめてお買い得と言っていいだろう。唯一の難点と言えば、かなり難易度が高いことぐらい。はじめの森の四次元マップは、プレイヤーいじめにすぎないような気もする。それに、何カ所かで、言葉探しのトリックも…。

でもまあ、いずれにせよ、今年はうさぎ年。渡辺満里奈ちゃんの「ホワイトラビットからのメッセージ」同様、パソコン界でもシンキングラビットの旋風が吹き荒れるにちがいない。

（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）



▲マデリーン妃の肖像画を発見！　画面の右半分には、例によって持ち物が表示されるのだ



AIR情報、敵侵攻は間近なり！

ETC

AIR

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

クエイザーソフト ☎03-442-4233



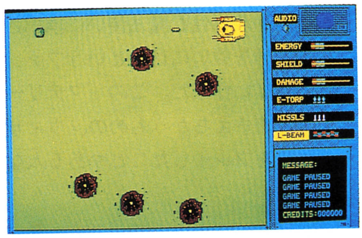
最近のコンピュータ・ゲームにはＲＰＧとかＡＶＧといった枠にとらわれない、自由な発想を持ったゲームが少なくない。今回紹介する『ＡＩＲ』もそのひとつで、ジャンル分けが困難になるほど、さまざまな要素をもりこんだニュー・タイプのソフトだ。

ゲームのストーリーを簡単に述べると、——コスモ暦××年。銀河系宇宙は、統一機構、銀河連邦の統治のもとに平和な世界を実現していた。ところが、銀河系宇宙の彼方、ギガ星団では、銀河系への侵攻計画が着々と練られていた。この情報を察知した銀河連邦は、ただちにスパイをギガ星に送り、侵攻計画を入手するのに成功した。が、帰還の途中、ギガ星団の追跡に遭い、宇宙船は破壊され、情報の入ったマイクロディスクは４つの惑星に飛散した。AIR(ANTI—INTRUDER RANGER)は、惑星に潜む敵を撃破し、一刻も早くマイクロディスクを回収しなければならない。

さしあたってのキミの任務だが、ＡＩＲクラフト（地上では２本足で走行する）の操縦になれないうちは、いろいろと苦労することだろう。不意の敵遭遇にあわてて、燃料の限られたWEAPONを必要以上に乱射したり、SHIELDの補修をおこたって、あっさり殺られてしまったり——。キミが乗るＡＩＲクラフトは、そうやすやすとは制御されない、複雑で奥の深いメカなんだ。

奥が深いと言えば、捜索の対象となる４つの惑星もそれぞれに大きな特徴があり、ひとすじなわではいかない。写真にも見られるように、惑星や気候その他の条件によっては、よほど熟練した操作者でないと、ＡＩＲクラフトを満足に行動させられないところがある。

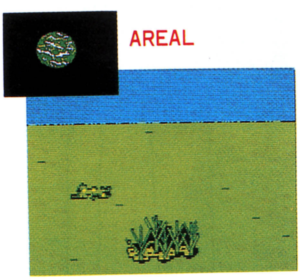
また、敵について触れると、惑星上には、その惑星に初めから住んでいる生物（惑星の環境に応じた形態をしている）と、ギガ星が送りこんだロボットがいる。敵を撃破するに従って、連邦から賞金が出て、ＡＩＲクラフトのグレードアップに役立ち、その上にキミの階級も上がっていく仕組みとなっている。ただ惑星のネィティブには危険なものとそうでないものがあり、むやみに殺しまくるとカルマが増える——



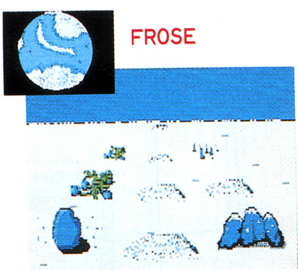
▲初めのうちは敵のレベルがまったく不明だ。無理をせず、最少の代価で学び取っていこう

じゃなかった、連邦からペナルティを課せられる。ＡＩＲの隊員は野蛮なだけじゃダメってことだな。

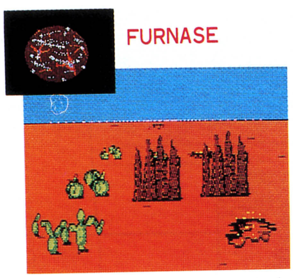
最後にひと言。この『AIR』は、クエイザーソフトの処女作だ。処女作っていうと、たいていは売れセンを狙った安全策を取りがちなものだけれど、『AIR』は違う。まさに新しいコンセプトをひっさげて、ゲーム界に新風をふきこもうとしている。そんな心意気がうれしいね。「買い」のゲームだと思う。



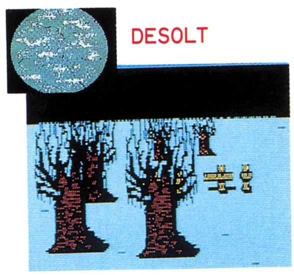
▲地球に似たジャングルで覆われた惑星。豊富な生態系を持っている



▲氷に覆われた星で、１年中ブリザードが吹き荒れる、酷寒の世界だ



▲地表の表面温度約150度。火山帯が惑星上を縦横にめぐる、火の惑星だ



▲核戦争により放棄された死の星。残留放射能が減少したとの報告も

こんなに美しいフルカラースクロール、見たことある!?

Crush THE Game

トリトーンII

PC8801SRシリーズ 5D 未定

ザインソフト ☎0794-31-7453

弱冠16歳の実力派プログラマーが満を持してキミに贈る、アクションＲＰＧ新登場！

一古の都セラムは賢王と呼ばれたザール８世の統治のもとに、繁栄の絶頂期をむかえようとしていた。王の"平和"を旨とした善政のおかげで、民衆は何もににも心をわずらわされることなく、豊かで満ちたりた暮らしを享受することができたのである。

ところが——。王子ランザの20歳の誕生日を翌日にひかえたある晩。ザール８世は側近のソーサリー、ゲルドの手によってあえない最期を遂げる。さらに王子のランザまでもが、ゲルドの魔術によって、醜怪な邪鬼に変えられてしまったのだ。

この一晩の変事によって、セラムの繁栄は終わりを告げ、後には簒奪者である魔王ゲルドの冷酷な圧政の嵐が吹き荒れた。

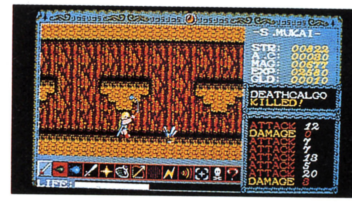
というのがこのゲームのプロローグ。キミは、聖戦士トリトーンになって、セラム中にばらまかれた６つの宝石を探し出し、魔王ゲルドを倒さなければならない。

ゲーム自体のできはなかなかのものだ。とくに、なめらかなフルカラースクロールはアクションＲＰＧの生命とも言えるもので、ゲームのプレイアビリティ(遊びやすさ)をグンと高めている。

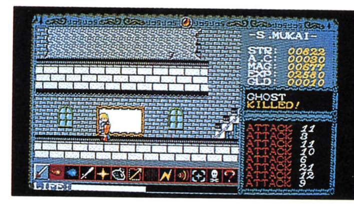
次に特筆に価するのは、WEAPON, MAGIC、その他のITEMの豊富さだろう。それもただたんに豊富であるというだけではなく、それぞれにビジュアルな効果が楽しめる。選択はマルチスクリーンでＯＫ。

制作者自身、『ウィザードリィ』プラス『ドラゴンバスター』の路線を目ざしていると語っているように、このゲームの成功のカギは、テンポの早いアクションに、どれだけ本格派ＲＰＧの要素をもりこむかにかかっているといえる。「トリトーンII」は、アクションＲＰＧの今後の方向を指し示す試金石となるだろう。

なお、ＢＧＭはザインソフト独特のシブサにいよいよ磨きがかかって秀逸。アクションＲＰＧ派の期待にじゅうぶんこたえてくれるだろう。



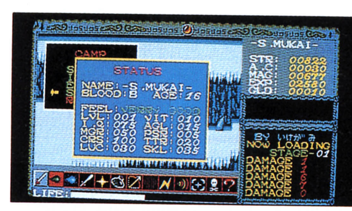
▲リアルタイムな戦闘シーン。速い動きが、「トリトーンII」のウリのひとつだ



▲CASTLEの内部。カッチリときめた、ザインソフト独特のグラフィックスが美しい



▲氷の国。逆さツララがハードなシーン。これもグラフィックスがきれいだね！



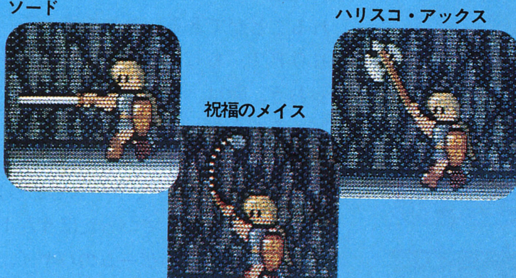
▲マルチ・スクリーン方式で、プレイヤーはキャラの状態をひと目でナットク

WEAPON

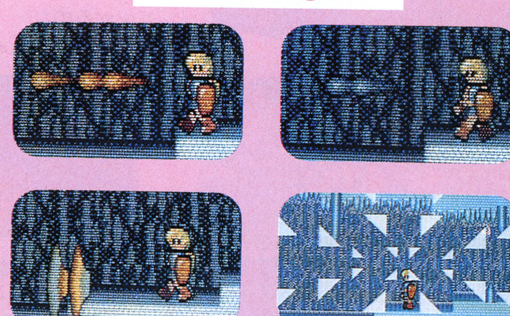
ソード

ハリスコ・アックス

祝福のメイス



MAGIC



ヴァクソル

PC8801SRシリーズ　5D　7800円

ハート電子☎045-461-6071

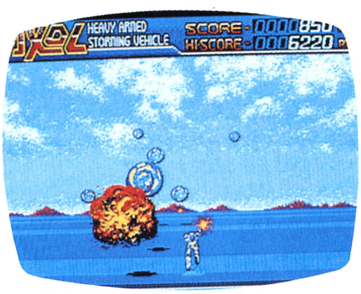
だんな、ほんまにモノホンの3Dでっせ！

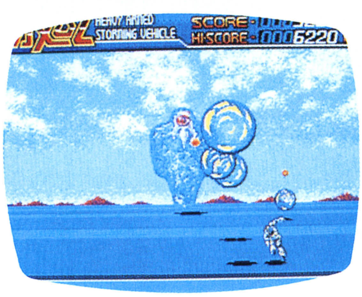
まったく月並みな言いかたながら、「ついに出た！」という言葉がもっともふさわしい、88版本格的３Ｄシューティングゲームだ。

これまでパソコンでの３Ｄと言ったら、何と言っても16ビット。たとえば98ユーザーの特権のようなものだった。パソコンに詳しいキミたちならよくわかると思うんだが、この３Ｄというやつ、とにかくメモリーを使うんだよね。

で、この「ＶＡＸＯＬ」。88でなぜ３Ｄが可能になったかというと、裏にはプログラマーのオニイサンたちの言うに言われぬ苦労がある。データ圧縮の技術（このゲーム、普通ならディスク３枚組になるそうだ）もさることながら、88のメインＣＰＵに加えてディスク管理用のサブＣＰＵをフルに活用しているため、高速大容量処理が可能になっているということだ。

まあ、野暮な話はこれくらいにして、とにかく１度は触ってみて欲しいゲームだ。シューティング大好きなキミにも、そうでないキミにも、自信をもって勧められる。こいつはホンモノだぜ！





ルンルン気分のほのぼのアクションゲームよ！

りっくとみっくの大冒険

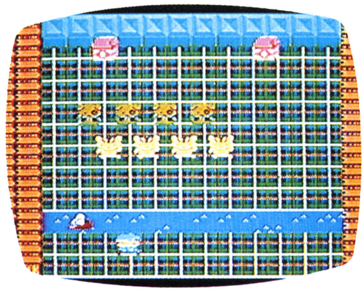
MSX2　R　5800円

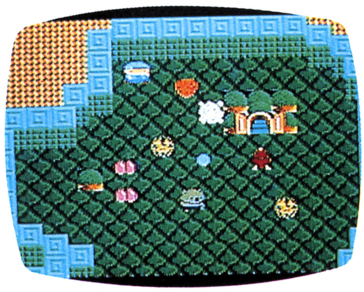
ハミングバード　☎06-315-0541

りっくとみっくは仲良し兄妹。今日も広場でボール遊び。その時、かっこいいモケイの飛行機が飛んできて、広場のむこうのお屋敷へ！　ママが行ってはいけないと言ってたお屋敷だけど、飛行機も気になっちゃう!!　りっくはお屋敷に入っていっちゃった。みっくは待って〜と追いかける。

屋敷の中はおとぎの国、２人が入ると出口がバタン！　しかたなく奥に進んでみると、オモチャやおかしがいっぱい。でもいろんな動物たちが、２人のじゃまばかり。得意のボールで、エイ！　ボールがあたると動物たちは、くだものになっちゃった。アレ！　ボールが戻ってこない、ポンポンはずんでボールはとんでもない方向へ。１コしかないから早くつかまえなくちゃ。動物たちはみんな動きや性格がちがうからちゃんとおぼえておかなくちゃ。早くモケイの飛行機を見つけて外に出たいけど、外に出るには扉を見つけて開けなけりゃ。お屋敷の出口はどこ？

女の子にも楽しいゲーム、ハミングバードさんアリガトウ！





惑星ボウを救うのはそこのキミだ！

クロスブレイム

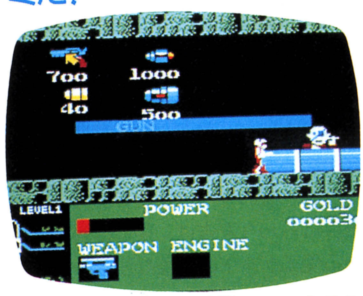
MSX　R　5800円

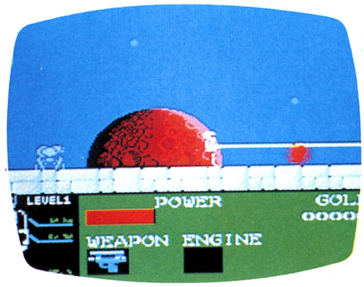
デービーソフト　☎011-251-7462

侵略者との長く苦しい戦いで、勝利を得た惑星ボウ。しかし、その結果、ボウの都市は廃墟と化してしまった。そこへ、今度は悪魔の手がせまる！　優秀な科学者である父を持つ少年・ジンタ・ハリアは、悪魔に連れ去られた父と惑星ボウを救うために、今、立ち上がるのだ……。

もちろん、キミがジンタ・ハリアになる。最初に持てる武器・ＬＡＳＥＲ１は、無限に弾を撃てるが、威力が弱い。これだけじゃあね！　じゃ、どーするか？　出てくる敵、出てくる敵を倒していこう。そうすれば、ゴールド（お金。10万円金貨ではない）を手に入れることができる。それを使って、ＳＨＯＰで、もっと強力な武器を買っちゃおう。敵は、どんどん手ごわくなってくるからね。ちなみに、敵にタッチしてしまうと、パワーダウンしてしまう（なかには即死ってケースもある）から、どんどん撃っていったほうがトクなんだよね、このゲームのバヤイ。

で、パスワードを入力することで、コンティニューも可能です。うれＰね。





RPG風愛の感動アドベンチャー

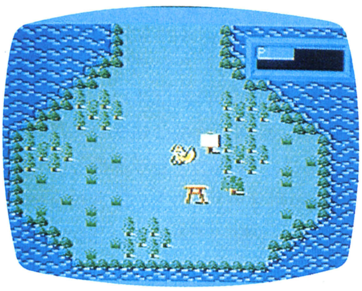
はーりぃふおっくすスペシャル

MSX R 6800円

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

「はーりぃふおっくす」シリーズは、キツネを主人公としたホノボノとしたアドベンチャーゲームとして親しまれて、今までに何作も作られているけど、また、MSXスペシャル・バージョンが発売された。しかも、このMSX版は、最近はやりのメガROMを使ってて、ディスクを持っていなくてもテープからトロトロとロードしてイライラ





させられることはないし、ROMゲームをセーブするスグレものの機能もついているんだ。

このゲームは、アドベンチャーとはいうものの、ほかの機種のシリーズとは違って、グラフィックアドベンチャーじゃなく、ロールプレイングみたいにフィールドを動き回るタイプなんだ。コマンドは選択方式だから入力コマンド探しにイライラさせられることもないし、会話モードには、マルチウィンドウも取り入れられている。

おなじみのゲームの目的は、ロムス病という重い病に冒された子供を助けるために特効薬のリール神社の油あげを手に入れるという感動巨編だ。

こんな麻雀ソフトが欲しかったんだ!

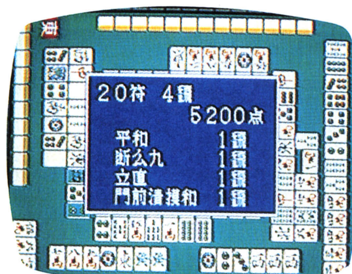
雀聖

MSX2 R 6800円

ソニー ☎03-448-3311

MSX2専用麻雀ソフトが、ソニーさんから出たぞ。しかもこれが、おもわずバンザイ三唱したくなるようなスグレモノなんだ。

画面は、麻雀卓を真上から見たタイプになっているから、実戦の雰囲気満点、対戦モードが豊富なのにもビックリさせられる。研究モードを選択すると、12人の雀士のなかから自分の師匠





を選ぶことができる。そして、残りの雀士から対戦する3人を決めるんだ。もし対戦中に、アチャーどうすんべ、なんてキミが困った時は「指導モード」にすれば、師匠からワンポイントアドバイスを受けられるぞ。言葉だけでは、いまイチ理解できないというキミには、かわりに打ってくれる「オテホン機能」もあったりする。

実戦モードは、初級、中級、上級と分かれていて、自分の実力に合わせて選ぶことができる。対戦する雀士にもそれぞれ個性があって、牛魔王は名人級だったり、太上老君は一発ねらいで強気とかね。さあ、これでキミの部屋もすっかり雀荘だぞい。

Crush THE Game

ストレンジループ

MSX R 5700円

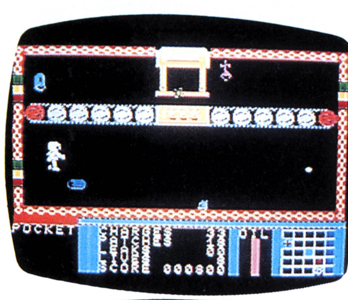
日本デクスタ ☎03-255-9761

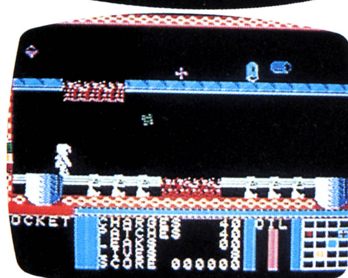
スペース・シャトルを取り戻せ!

宇宙船隊が全滅させられ、スペース・シャトルがエイリアンに占領された!キミの使命は、レーザーガン1つを武器にこのエイリアンを倒し、コントロール・ルームを修復することだ。

ゲームの舞台となる宇宙船の広さは5×5エリア。宇宙船の内部には、エイリアンだけでなくスウォーフという浮遊障害物でいっぱいだ。このスウォーフに触れると、着ている宇宙服がダメージを受け、ダメージが99に達するとプレイヤーは死んでしまう。

このゲームにはアタッチメントという何種類ものアイテムがある。このいくつかはゲームを解くのに絶対必要なのだが、ある順番でしか取れないものもある。パズルゲーム的な要素も持つアクション・アドベンチャーゲームだ。





SHOGI88

PC8801シリーズ　5D 6800円

システムソフト　☎092-521-0337

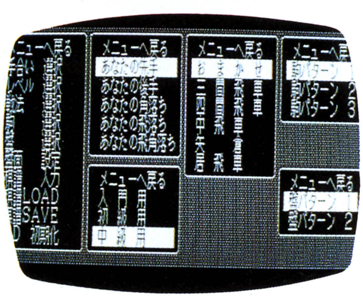
エレガントな入門用将棋ソフトです

将棋ソフトの制作っていうのは、本当に難しいものなんだろうなあ、とつくづく思う。常識で考えてもわかるよね。人間の頭で考えられるすべてのパターンをプログラムのアルゴリズムで表現しようというんだもの。こいつはやっかいな仕事だぜ。

さて、今回そのやっかいな仕事にチャレンジしたのがシステムソフトの「ＳＨＯＧＩ88」だ。アルゴリズム自体は従来のソフトとどのように異なるのか、ここでは置くとして、強調したいのはメニューの豊富さだ。写真を見てもわかると思うが、とくに「戦法の選択」では、三間飛車、矢倉といったような、コンピュータ側の序盤の戦法が選択できる。もちろん、こちらが奇襲をしかけた時はそれなりの対応をとってくるわけだけれど、ゲーマーとしてはエレガントな序盤を楽しめるって寸法になっている。

また、棋譜ＬＯＡＤ、ＳＡＶＥの能力もあり、これから本格的に将棋を始めようというキミには最良のソフトと言えるかもしれないね。





近未来を舞台にした宇宙活劇(スペースアクション)だ！

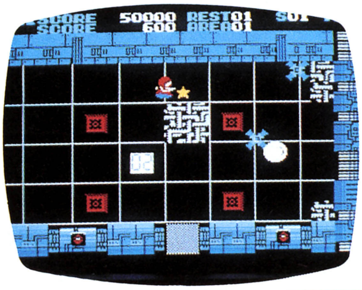
スティルス

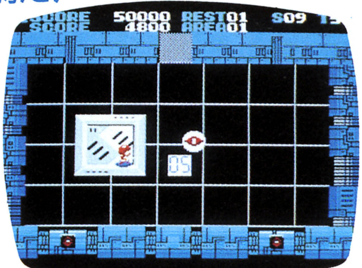
MSX　R　5600円

HAL研究所　☎03-252-6344

西暦2010年、地球から20光年離れた宇宙空間に、突如巨大な惑星スティルスが出現。調査の結果、スティルスは銀河系へワープしようとしていることがわかった。もし、そうなれば、地球が危ない！　エスパー戦士の光子(ＫＯＳＨＩ。森光子(もりみつこ)ではない)は、地球を守るために、スティルスへと向かった…。

光子の武器はレーザーガン。これで





敵を倒し、それによって出現するスター・クロスといったアイテムをどんどん取っていこう。スターは、取った数により、レーザーガンの威力をパワーアップさせてくれるし、クロスは、一定時間無敵にしてくれたり、ワンナップしてくれたり、非常にありがたいアイテムたちなんだ。

敵は、しつこく追っかけてきたり、攻撃してきたりしないので、タッチしないよう気をつければ怖いことなし。

スティルスの内部は完全な迷路になっている。秘密のトビラを探し出すことが大切。また、床の上の障害物をレーザーガンで撃ってみよう。思わず幸せになれるアイテムが出てくるハズ！

本物のベガスはこんなもんじゃない！

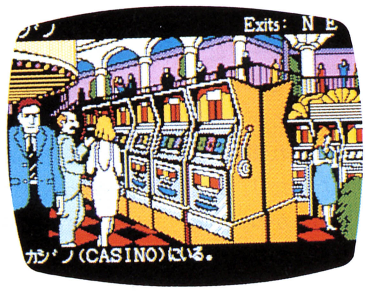
ラスベガス

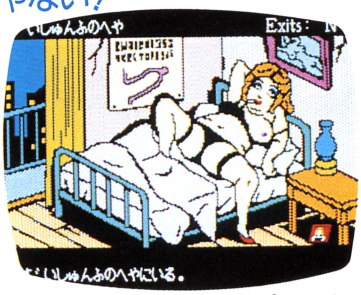
PC9801シリーズ　PC8801シリーズ　FM7シリーズ　5D 3.5D　7800円

スタークラフト　☎03-988-2988

ぎんぎんぎらぎら日が暮れて、やってきました夜の街。ネオンサインにまぎれて言い寄ってくる女やおかま。かわいこちゃんとひと夜だけの契りをかわすのもいい。体を熱く財布を寒くしてくれる、おさだまりのギャンブルに興じるのもいい。

そうです。あの有名な『ラスベガス』がアドベンチャーになったのです。キミ





の使命は「まごうことなきプレイボーイ」になること。うすぎたないバー、カジノ、ディスコ。この３つを拠点にがんばっていく。

お金がなくなったらカジノでスロットマシンやブラックジャック（Ａ＋絵札では21にならない新(？)ルール）で稼げばいいんだ。でも、そんなに大金は必要ないみたいだから、ちょっとした余興なんだろうね。

３人の美女とヤル、それでＯＫ！　でも、エッチ度はあまりないから、外箱のイラストを見て、そこを期待しちゃだめだよ。

それよりアチコチ探索してアレコレ悩んでみたい人向きです。

ひとりで宇宙船を操縦できるわけねえだろ！

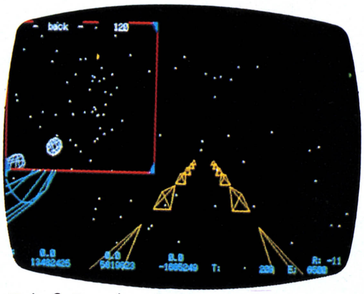
スペースナビゲーション

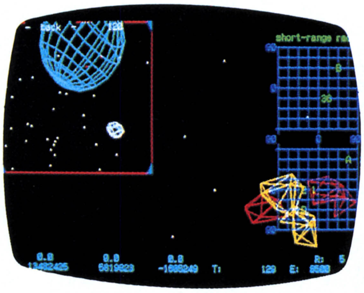
PC9801シリーズ　5D　6800円

プロシューマー　☎03-205-2277

宇宙暦2020年１月１日に完成した新鋭艦コスモクルーザ（全長40m、秒速20m〜光速、バケット型エネルギー弾使用）に乗り、太陽系内に浮遊する宇宙ステーションを訪ね、新たなる任務を受け取る。おそらく高速で接近するエネミーやメテオが、キミの行く手をジャマするだろう。

きっとスゴクおもしろいんだと思う。





エセ３Ｄの多いなか、これはワイヤフレームの本格的なリアルタイムシミュレーションであり、しかも各惑星、恒星の位置は理科年表を元にしているっていうのだから、なかなかマニアックな趣きがする。しかも惑星などは自転している！

ただし、私が現在入手したマニュアルが、かなり分かりづらくて、このゲームを楽しむまでにはいたっていない。たぶん、完成バージョンでは、もっといいマニュアルがついてくることだろう。だから、ちゃんとしたマニュアルによりひと通りやってみて、もし本当におもしろいものであれば、またご紹介しよう。

フライト＆ウォーシミュレーションだ！

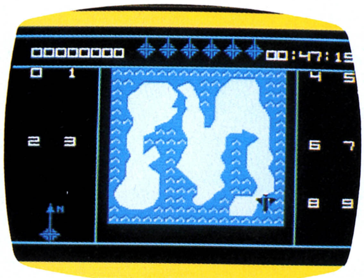
フライトデッキ

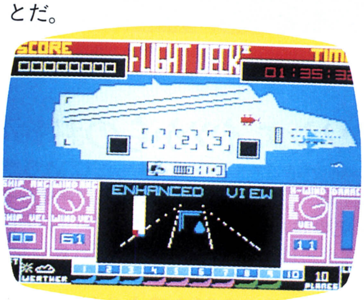
MSX　R　4900円

ポニー　☎03-221-3161

フライトデッキは、ウォー・シミュレーション的な戦略的要素もあわせもつエキサイティングなフライトシミュレーターだ。

プレイヤーの使命は、偵察機・戦闘機・爆撃機の３つの艦載機をつんだ原子力空母の司令官として、世界平和を脅かすテロリストの基地を破壊することだ。





空母の３つの艦載機には、それぞれ特徴がある。偵察機は戦闘力もあるが、おもな能力は敵の島の基地のありかを調べることだ。偵察機なしに、敵の島の基地のありかを捜し出すことはできない。戦闘機は島のまわりを飛び回っている敵戦闘機と戦い、偵察機、爆撃機を援護することが役割だ。そして、爆撃機で、偵察機が明らかにした敵の基地を爆撃して破壊するのだ。

敵の島はプレイごとに形を変え、基地の場所も変わってしまう。島を攻略するためには、３つの艦載機をチームワークよくコントロールするウォーシミュレーションのような戦略的思考が必要だぞ！

1942

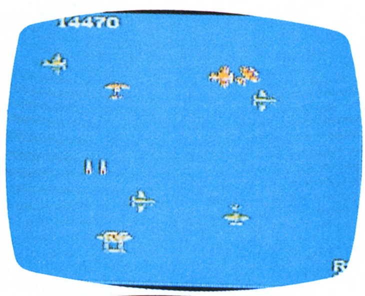
MSX2　R　5980円

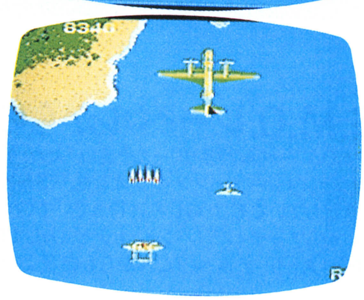
アスキー　☎03-486-7111

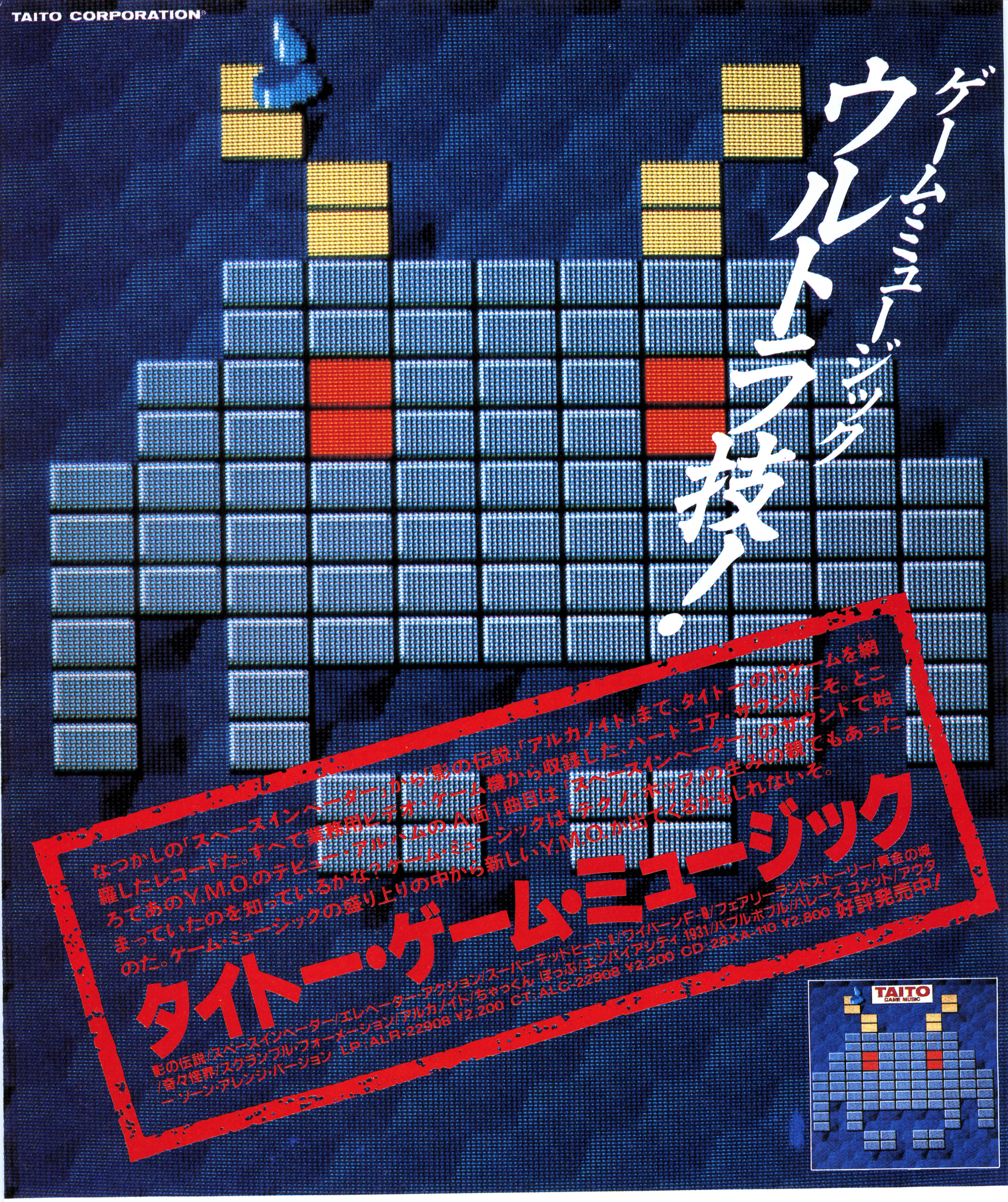
これでキミも名パイロットだぜい！

ゲームセンターを興奮の渦に巻きこんだ、あの「1942」がアスキーからＭＳＸ２で登場したぞ。

内容の方もゲームセンターそのままで、ステージは全部で32もある。１ステージをクリアするたびに、自機が空母に着艦してそのステージの撃墜数と撃墜率が表示されるんだ。空中戦では、途中に飛んでくる赤い飛行機の編隊を全滅させれば、全部で７種類のパワーアップが可能だ。たとえば、２連発が４連に変わったり、自機の両わきに味方の戦闘機が２機ついたりもすんだぞ。ゲームが進むにつれて、敵の数もグゥ〜ンと増えてくるのでよけるのが難しくなってくる。こんな時は宙返りをしてよけることもできるんだぞ。でも、これには回数制限があるから、気をつけよう！







G.M.O.レーベルからのお知らせ

G.M.O.レーベル87年リリース予定の"セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2"(ファンタジーゾーン、ハングオン他)"SNK"(アテナ、怒号層圏他)が進行しているぞ。たのしみに待っていてくれ。それから、G.M.O.レーベルからアーティスト(バンド)もデビューしてしまう。ゲーム・ミュージックを「ベスト10」出演へ.!!これからも応援よろしくね。

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせ――!永い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。

G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方 G.M.O.アソシエイツ

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元:ワーナー・パイオニア株式会社

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕



いくたの怪物どもが巣くう大トンネルをつき進む、おなじみ6人の勇者たち。はたして彼らは、この修羅場をクリアできるか!?
『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイを、そっくり誌上中継する過激な連載第7回。お話も、いよいよ大づめを迎えてきた、一気に読むべし!!

episode VII ドワーフの大トンネル

正義と邪悪の２大勢力が覇権を争う戦乱の地、ロードス島。この島を、大いなる冒険を求めて旅する６人の勇者たちがいた。彼らは、白の王が与えた試練“ミノタウロス退治”を果たし、戦乱終結の鍵を握る、大賢者ウォートの館をめざし出発するが……。

ダンジョンマスター(以下DM)　さて続きだ。でも、ウォートのところへ出発する前に、前回の冒険の後始末をしよう。この前の冒険は大収穫で、メンバー全員のレベルが１つずつ上がるほどの経験ポイントがはいっていた——ということで、みんなダイスを振ってヒットポイントを決めてくれ。それに、ディードリットとスレインは、レベル２の魔法が使えるようになったから、それも選んでおいてくれよ。おや、パーンとギムとディードリットは、セービングスローの値がよくなりましたね。命中判定がよくなったキャラも多いし、今回は大豊作だな〜。あっ、そうそう、魔法のアイテムもかなり手に入れているので、その分配も考えてくれよ。

エト　では、とにかく何をもってきたのか、調べてもらって、それから相談して分配しよう。必要のなさそうなものは売ってしまおう。

DM　ふむふむ。アイテムは宮廷魔術師のおじさんが、サービスで調べてくれた。で、それらはこういうものであった〜〜（といって、あらかじめ作っておいた魔法のアイテムリストを、プレイヤーたちに見せる）。

スレイン　すっごいですね〜〜。

ウッド・チャック　じゃ、相談しよう。さあみんな、何が欲しいか、いっておくれ。

オープン・アドベンチャーに挑戦する事

魔法のアイテムは便利だし、強力なものも多い。当然、だれもが欲しがり、その分配をめぐってもめることもあるので、みんなもその分けかたには気をつけてほしい。だれがもつのがいちばん役に立つか考え、その上でジャンケンやダイスを振って決めるのがいいと思うよ。

たとえば、魔法のアーマーやシールドはまずファイターにもたせるべきだし、魔法のソードもシーフよりファイターがもったほうが役に立つに決まっている。逆に、だれでももてるようなアイテムは、シーフやクレリックに与えたほうがいいだろう。もちろん、スクロールやワンド、スタッフなどは魔術師にわたすべきアイテムだ。

結局、彼らはそれぞれ次の魔法のアイテムを手に入れた。

パーン

- ツーハンデッド・ソード＋2
- プレートメール・アーマー＋2

ギム

- プレートメール＋1（ドワーフ用）

ディードリット

- ソード＋1 “フレーム・オン・コマンド”（命令を発すると、刃から炎を出す剣）
- シールド＋2

エト

- メイス＋1
- シールド＋1

ウッド・チャック

- ソード＋1（かつてパーンがもっていたもの）
- エルフ・ブーツ
- ホールディング・バッグ

スレイン

- マジカル・パワースタッフ（強力な魔法の杖（つえ））
- クリスタルボール／ＥＳＰ

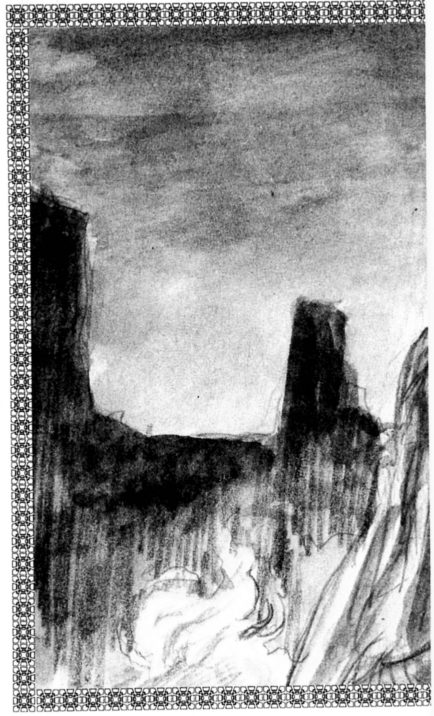
ほかに、各種ポーションなどをパーティー用にとっておき、残りは金に替えてしまった。その金で旅じたくを整え、一行はいよいよ出発したのである。

DM さあ着いた……というわけにはいかないよ。キミたちはもうレベル４だからね、ちゃんとオープン・アドベンチャーをやってもらうからね。

パーン そうか、オレたちゃそんなに強くなったんだ。

スレイン 何をノンキな。それだけ危険も大きくなるんですよお！

ギム それはそうだが、やはり一人前になった気分だぞ。



ディードリット そうですね。

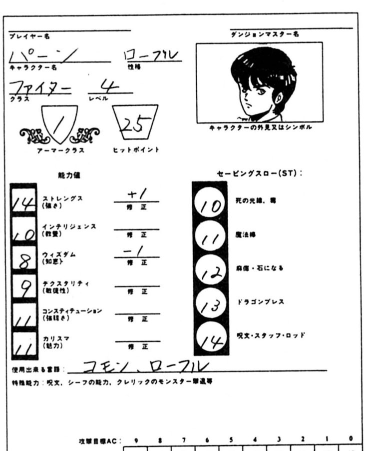
スレイン そうですね、じゃないですよお。ぼくはまだレベル３なんですよお〜〜。

野外（オープン）アドベンチャーについては、前にも書いたことがある。ある場所から別の場所へ行く途中の冒険や、酒場などでのやりとりなどが、このオープン・アドベンチャーにふくまれる。

たとえば、町を歩いていると突然野盗に襲われるとか、行商隊から品物や

パーン

ハーティーのいちおうのリーダーにして、ハチャメチャ戦士



プレイヤー名：
ダンジョンマスター名：
キャラクター名：パーン　性格：ローフル
クラス：ファイター　レベル：4
アーマークラス：1　ヒットポイント：25
キャラクターの外見又はシンボル

能力値		修正
ストレングス（強さ）	14	+1
インテリジェンス（教養）	10	
ウィズダム（知恵）	8	−1
デクスタリティ（敏捷性）	9	
コンスティチューション（強健さ）	11	
カリスマ（魅力）	11	

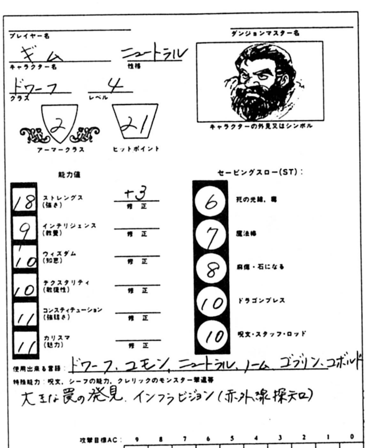
セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	10
魔法棒	11
麻痺・石になる	12
ドラゴンブレス	13
呪文・スタッフ・ロッド	14

使用出来る言語：コモン、ローフル
特殊能力：呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ギ　ム

沈着冷静なドワーフ　肉弾戦ではバトルアックスを振りまわす頼りになる男



プレイヤー名：
ダンジョンマスター名：
キャラクター名：ギム　性格：ニュートラル
クラス：ドワーフ　レベル：4
アーマークラス：2　ヒットポイント：21
キャラクターの外見又はシンボル

能力値		修正
ストレングス（強さ）	18	+3
インテリジェンス（教養）	9	
ウィズダム（知恵）	10	
デクスタリティ（敏捷性）	10	
コンスティチューション（強健さ）	11	
カリスマ（魅力）	11	

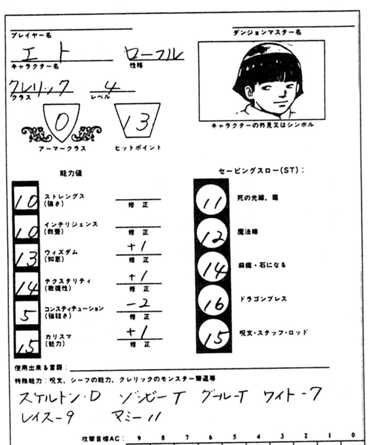
セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	6
魔法棒	7
麻痺・石になる	8
ドラゴンブレス	10
呪文・スタッフ・ロッド	10

使用出来る言語：ドワーフ、コモン、ニュートラル、ノーム、ゴブリン、コボルド
特殊能力：呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等
大きな罠の発見、インフラビジョン（赤外線探知）

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

エ　ト

的確な判断力で無謀なリーダーを助ける、ハーティーの知恵袋　クレリック



プレイヤー名：
ダンジョンマスター名：
キャラクター名：エト　性格：ローフル
クラス：クレリック　レベル：4
アーマークラス：0　ヒットポイント：13
キャラクターの外見又はシンボル

能力値		修正
ストレングス（強さ）	10	
インテリジェンス（教養）	10	
ウィズダム（知恵）	13	+1
デクスタリティ（敏捷性）	14	+1
コンスティチューション（強健さ）	5	−2
カリスマ（魅力）	15	+1

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	11
魔法棒	12
麻痺・石になる	14
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

使用出来る言語：
特殊能力：呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等
スケルトン・D　ゾンビ−T　グール−T　ワイト−7
レイス−9　マミー11

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19



地図を買ったのが次の冒険の始まりになっていく、といったぐあい。こうしたオープン・アドベンチャーのやりかたとしては、ダンジョンでの冒険と同じランダムな遭遇と、シナリオの一部としてＤＭがあらかじめ用意しておいた遭遇などがある。

これまでもこのオープン・アドベンチャーは何回かやってきたが（連載第１回の酒場でのやりとり覚えてる？）、これからはランダムに怪物とも遭遇することになるのだ。もちろん、危険はどんどん増してくるが、逆に、いかにもヤバイ荒野を旅しているって実感もわいてくるだろう。

というわけで、パーティーは最初の夜に、眠っているところを狼に襲われ、早くもえらい目にあってしまったのである。

エト　当然の話だけど、夜には見張りが必要だね。

ギム　うん、いい教訓になった。強い敵なら全滅だったわい。

ウッド・チャック　寝た子を起こすのはむずかしいけど、殺すのはカンタンだもんな。

パーン　そんなことわざあったっけ？

スレイン　それはそれとしてですねえ、ぼくは見張りはしませんよお〜。

ディードリット　ちなみに、わたしもしません。夜ふかしはお肌に悪いし、疲れが取れないと満足に魔法も使えませんから。

エト　じゃ、ぼくも寝られる組だ。

ウッド・チャック　じゃ、オイラも…。

パーン　シーフは夜に強いんだろ！

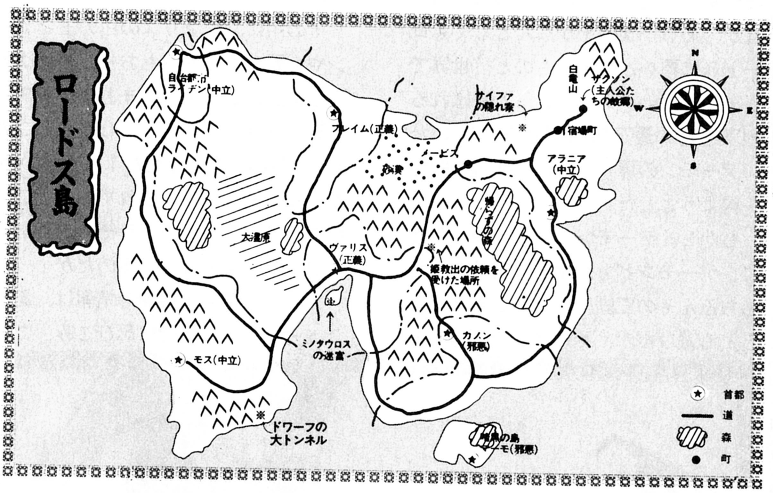
ギム　ま、そういうことだ。では、ウッドには安全そうな１番目の見張りに立ってもらって、わしが２番、パーンが３番というのはどうかね。

パーン　おーし、これから野営のときは、この順番で見張りに立つからな。

ＤＭ　わかった、覚えておこう。で、夜が明け始めたよ。

パーン　おーし、出発でい！

こうして、彼ら一行は旅を続けたのであるが、その目的である“ドワーフの大トンネル”までには、まだまだ苦難の旅が待ち受けていたのであった。



ディードリット

唯一の女性キャラでエルフ　ＤＭの仕掛けるワナを見破る読みの深さは一級品

プレイヤー名：
ダンジョンマスター名：
キャラクター名：ディードリット（女性）　性格：ニュートラル
クラス：エルフ　レベル：3



キャラクターの外見又はシンボル

アーマークラス：-2　ヒットポイント：10

能力値		修正
13	ストレングス（強さ）	+1
12	インテリジェンス（教養）	
9	ウィズダム（知恵）	
15	デクスタリティ（敏捷性）	+1
8	コンスティテューション（強靭さ）	-1
11	カリスマ（魅力）	

セービングスロー(ST)：	
12	死の光線，毒
13	魔法棒
13	麻痺・石になる
15	ドラゴンブレス
15	呪文・スタッフ・ロッド

使用出来る言語：ニュートラル、コモン、エルフ、ノール、ホブゴブリン、ゴブリン
特殊能力：呪文，シーフの能力，クレリックのモンスター撃退等
1st. チャームパーソン、マジックミサイル、リードマジック
2nd. ミラーイメージ

攻撃目標AC：	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

スレイン

若き魔術師　あくまでマイペース、あくまでスローテンポの性格がウケている

プレイヤー名：
ダンジョンマスター名：
キャラクター名：スレイン　性格：ニュートラル
クラス：マジックユーザー　レベル：3



キャラクターの外見又はシンボル

アーマークラス：9　ヒットポイント：10

能力値		修正
8	ストレングス（強さ）	-1
13	インテリジェンス（教養）	+1
8	ウィズダム（知恵）	-1
12	デクスタリティ（敏捷性）	
10	コンスティテューション（強靭さ）	
13	カリスマ（魅力）	+1

セービングスロー(ST)：	
13	死の光線，毒
14	魔法棒
13	麻痺・石になる
16	ドラゴンブレス
15	呪文・スタッフ・ロッド

使用出来る言語：コモン、ニュートラル、ハーピィー
特殊能力：呪文，シーフの能力，クレリックのモンスター撃退等
1st. スリープ、リードマジック、ベントリロキズム
2nd. ウェブ、インビジビィリティ

攻撃目標AC：	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ウッド・チャック

回を重ねることに、そのセコさに磨きがかかってきた中年シーフ

プレイヤー名：
ダンジョンマスター名：
キャラクター名：ウッド・チャック　性格：ニュートラル
クラス：シーフ　レベル：4



キャラクターの外見又はシンボル

アーマークラス：5　ヒットポイント：9

能力値		修正
7	ストレングス（強さ）	-1
12	インテリジェンス（教養）	
10	ウィズダム（知恵）	
16	デクスタリティ（敏捷性）	+2
6	コンスティテューション（強靭さ）	-1
5	カリスマ（魅力）	-1

セービングスロー(ST)：	
13	死の光線，毒
14	魔法棒
13	麻痺・石になる
16	ドラゴンブレス
15	呪文・スタッフ・ロッド

使用出来る言語：コモン、ニュートラル
特殊能力：呪文，シーフの能力，クレリックのモンスター撃退等
鍵をあける 30%　すり 35%　影にかくれる 24%
罠を見つける 25%　音をたてずに歩く 35%　音を聞き分ける 45%
罠をとり除く 25%　壁を登る 90%

攻撃目標AC：	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ロードスの血塗られた歴史と謎の一団の登場

彼らの旅は、3日に1回の割合で怪物と戦闘になり、泊まった村では村長の娘にトロール退治を頼まれ、ちょいとお祈りに立ち寄った寺院がじつはカオスの寺院であった——という戦いに明け暮れる道中となった。

しかし、そのあいだに、現在のロードスの状況や、謎の魔女カーラの情報も少しずつではあるが手にはいってきた。

それは次のようなものであった。

いまをさること30年前、ロードスは小王国が分立し、一進一退を繰り広げる戦乱の時代であった。その戦乱のさなか、ある小国の王がなんとしてもロードスに覇をとなえんものと、"世界でもっとも深いダンジョン"と呼ばれる地下迷宮の最下層に封じられていた"デーモンの扉"を開け、悪魔の助力を得ようとした。

しかし、デーモンの扱いを誤ったため、デーモンどもが地上に解放された。もちろんその王国は、ふとどきな王もろとも滅びたが、そのほかいくつもの王国が倒され、ロードス全島がデーモンたちの恐怖にさらされつつあった。

そのとき、人間をはじめ、ドワーフ、エルフ、ハーフリング、ノームなど諸種族が団結し、デーモンたちに対し共同戦線を張ったのである。いまだ完全にロードス島制圧の準備が整っていなかったデーモンたちは、その結果じょじょに押され始めた。

最後に、かの"デーモンの扉"を閉じにゆかんと、100人の勇者がこれに挑戦した。彼らはみごと使命を果たしたが、戻ってきたのはわずか6人にすぎなかったという。

その中に、ヴァリスの白の王ファーンや大賢者ウォートもおり、それゆえ彼らは英雄として、いまもロードスに名高い存在なのである。しかし、この6人の英雄の中に、ただ1人素姓のわからぬ魔術師がふくまれており、この男こそほかならぬカーラその人であるとウワサする人々もいるのだが……。

カーラに関する最新の情報は、あるニュートラルの寺院に忍びこみ、この寺院の秘宝を奪いさったというものであった。そのとき寺院の司祭の娘（彼女自身もかなりレベルの高いクレリックであったらしい）が、さらわれたという。

ともかく、冒険の旅を続けたおかげで、一行のレベルはますます上がっていった。ディードリットだけはレベル5にとどまったが、エトとウッド・チャックはレベル7、そのほかのメンバーはレベル6となり、"ファイヤーボール"や"ライトニング・ボルト"といった強力な魔法も使えるようになった。

そしてついに彼らは、目指す大トンネルの入り口に着いた。しかし、そこには……!?



DM　さて、いよいよ大トンネルだよ。

パーン　ほんとーに、やっと着いたって感じだなあ。

スレイン　ううっ、何が待っているんでしょうねえ。

DM　フッフッフッ、そこに待っているのは5人の人間だったのだ。

エト　えっ、もう出たの。でも人間が5人ていったけど、どんな様子なの？

DM　キミたちと同じようなパーティーだ。つまりプレートメールを着けたやつとか、逆にアーマーを着けてないのもいる。正確には4人がアーマーで、残る1人がローブ姿だ。そのうち、彼らの代表らしきアーマーの男が、かまえていたソードを下げ、2、3歩寄ってくる。

パーン　おーし、オレも2、3歩前に出ていくぜ。

ウッド・チャック　よっ、リーダー！

DM　その男はパーンに話しかけてきた——お前たちはあと戻りできぬところまできたのだ。カーラ様のことをあまりにも深く知りすぎてしまったのだ。

スレイン　あらあ、カーラの手下ですか、きっと強敵ですよお〜〜。

DM　カーラ様は、お前たちのことをかなり気に入っておられる様子。わたしとしても、無益な争いはしたくない。そこで最後のチャンスを与えよう。われわれの味方になれ、別にファーンに大恩があるわけでもなかろう。われわれに敵対したところで、そこにあるのはみじめな敗北と、そして確かな死だけだぞ。考えろ！　ここで果てるか、

カーラ様の忠実なしもべとなるか、さあ、選ぶのだ！

パーン　おーし、話は聞いた。だが、おめーらみてえな邪悪なやつらとは組めねぇな。こう見えてもオレは、バキバキにローフルなのよ!!

ディードリット　ずいぶんガラの悪いローフルですねぇ。

ギム　わしはパーンがローフルだったなんて、すっかり忘れておったぞ。

パーン　あのなぁ……。

ＤＭ　男はチッチッチッと指を振った──オレたちをマーモの狂犬どもと一緒にしないでほしいな。われわれはカーラ様につかえているのだ、マーモ王の部下ではないぞ。

パーン　おめーらの、いやカーラの目的はなんなのだぁ！

ＤＭ　（こいつも完全になりきってるなあ）フッ、いまはそれを答えることはできぬ。すべては、お前たちがわれわれの味方になってからの話。さあ、どうする!?

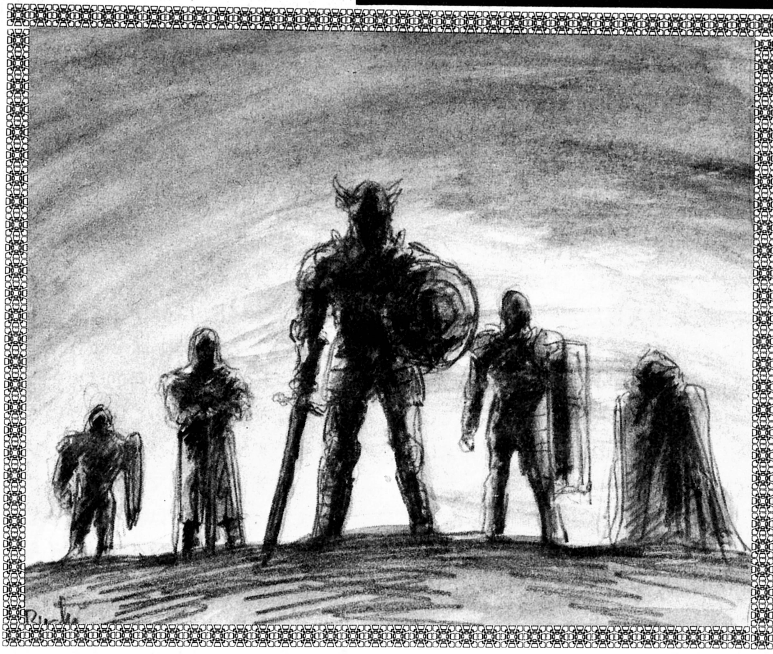
スレイン　あのお〜〜。

パーン　オレたちの答えは決まっているぜ。問答無用だ、覚悟しやがれ!!

ウッド・チャック　決まってなかったのに〜〜。

ギム　相変わらず横暴なリーダーだ。が、しかたがない、戦闘じゃあー！

激しい戦闘が続いた。まず双方のマジックユーザーがファイヤーボールを撃ちあい、ファイターたちが接近戦にはいった。スレインはシールドの魔法で相手の魔術師のマジックミサイルを封じ、さらにマジックミサイルの集中砲火を逆にあびせ、これを倒した。



パーンは最初、１対２で苦戦したものの、炎の剣をかまえたディードリットの加勢を受け、なんとかもちこたえた。ギムは確実に相手にダメージを与えていった（＋３のストレンクス・ボーナスがものをいっているのだ)。双方のクレリックは、できるかぎりファイターの傷を治しつつ、ホールド・パーソン（金縛り）、サイレンス（沈黙)、コンティニュアル・ライト（消えない明かり）などで、ファイターたちの援護を続けた。

結局、こちらのマジックユーザーの数が多かったのが勝因となり、このＮＰＣパーティーを倒した（ウッド・チャックはハイド・イン・シャドウに成功し影に隠れていたが)。

エト　勝つには勝ったが、ぼくたちもボロボロだよ。キュア・ライトウンズ（軽傷を治す）も使いはたしたし、このままトンネルにはいるのは危険だな。いま倒したＮＰＣたちのもちものも調べたいし、今日はここでキャンプを張ろう。

スレイン　そうしましょうよお〜。ぼくのＨ．Ｐ．(ヒットポイント)はもう２しかないですよお〜。

ギム　ファイヤーボールをくらったからな。１日とはいわず、２、３日はここでケガの治療だな。

ウッド・チャック　あたしゃ、ケガなんかしてませんぜ。

パーン　おめーは、やつらと話しだしたときから姿をくらましていただろーが！

ウッド・チャック　ケッヘッヘッヘッヘッ。



勇者たち、いよいよ大トンネルに突入する

ケガを治すため、３日間キャンプを張ったのち、彼らは“ドワーフの大トンネル”に潜入した。

トンネル内は予想どおり、さまざまな怪物が巣くっており、まるで“ウィザードリィ”のような展開になっていった。しかも、このトンネルは非常に長く、出口はなかなか現れなかった。

スレイン　うーん、出口はまだなんですかあ〜〜。
ＤＭ　まだまだ、ちょうど半分くらい過ぎたところだよ。
パーン　げっ、気が遠くなってくるなあ。
エト　こう戦闘ばかりじゃ、気が滅入ってくるよ。何か新しい展開はないのかな……。
ＤＭ　マスターにとっては、こういう展開はラクなんだけどね、フフフ。
ディードリット　では、ここで少しいままでの状況を整理しましょう――とにかく、わたしたちの目的はカーラという魔女を倒すことらしい、というのは了解ですね。ところがこのカーラ、メチャクチャに強いマジックユーザーで、まずわれわれでは相手にならない。
エト　そのとおり。レベルはおそらく20を越えているはず。おまけにウワサじゃ不死だものね。でも、倒す方法はきっとウォートが知っていると思うんだ……。しかし、カーラについては、何か見落としているんじゃないかな。どうもまだ、何か意外などんでん返しがある気がしてならないんだけど。
ＤＭ　……。
ギム　とにかくだ、彼女がニュートラルだってこと、これは大きな鍵だな。つまり、この島では正義(ロウ)と邪悪(カオス)の２大勢力の争い以外に、彼女をボスとするなんらかの組織が動いていることになるわけだ。いちおう邪悪側についているように見えて、さっきのＮＰＣたちの様子からすると、必ずしも忠実な手先ではないらしい。
スレイン　そうですねえ〜。いままで集めた情報でも、善いことをしたり、悪いことをしたりと、まったく節操がありませんよお。
パーン　クソーッ、こんなことならさっきの連中、だれか生かしといて情報を聞くんだったなぁ。まったく目的はなんなのだ!?
エト　それもきっとウォートが知っていると思う。とりあえず、ぼくたちはカーラを倒すってことだろうな。そして“暗黒の島”マーモの軍団を破る手伝いをする。
ディードリット　そんなところでしょうね。



ＤＭにとっていちばんむずかしいのは、ひとつひとつのシナリオを作ることより、それに連続性をもたせ、ストーリーをうまく作っていくことだろう。逆にこれが『Ｄ＆Ｄ®』最大のおもしろさだし、ＤＭの腕の見せどころともいえる。

というのも、『Ｄ＆Ｄ®』はキャラクターをじょじょに強くしていくゲームだから、連続したストーリーがないと、味気(あじけ)ないゲームになりがちなのだ。

さて、連続したストーリーで進行していくゲームを、キャンペーン・ゲームという。くどいようだが、ホントに『Ｄ＆Ｄ®』を楽しむなら、このキャンペーン・ゲームをすることにつきる。このキャンペーンにまず必要なのは、ゲームの最終目的。これは最初からプレイヤーたちに教えてもいいし、途中で明らかにするのもＯＫ。もしプレイヤーがベテランならば、彼らに目的を決めさせるのもいい手かもしれない。

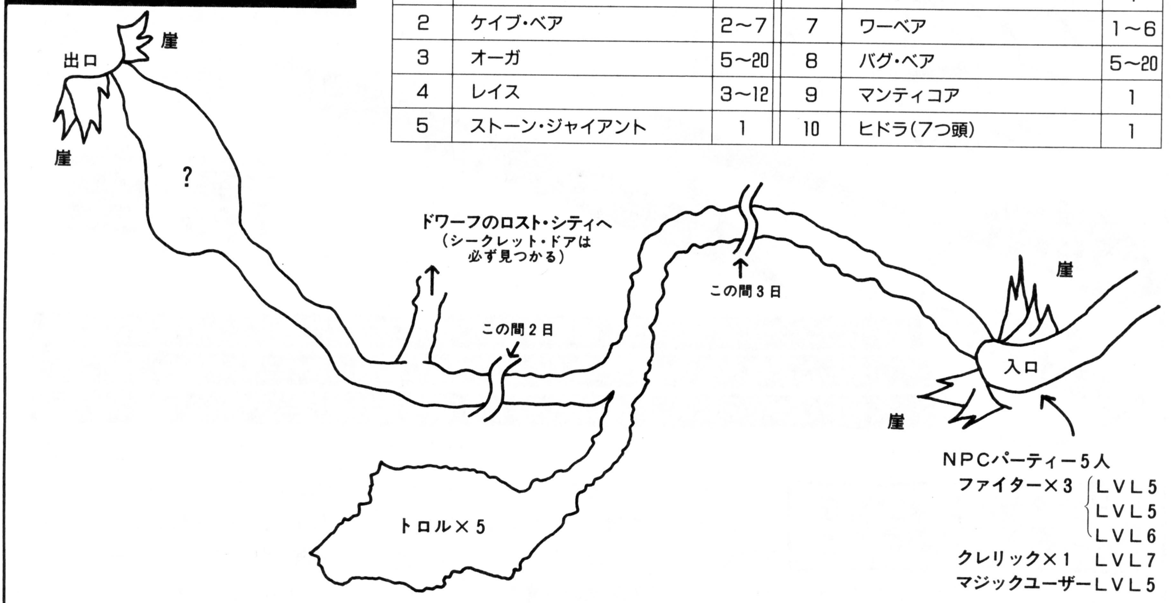
で、とにかく目的が決まったら、プレイヤーはそれにのってあげる、その目的に向かってつき進む、というのが絶対不可欠な条件なのだ。よく、ＤＭが進めようとする方向の逆ばかりしよ

ドワーフの大トンネルの図

ワンダリング・モンスター

※1日に6回、6面ダイスを振り、そのダイスの目により下のモンスターを出現させる。

ダイスの目	名前	数	ダイスの目	名前	数
1	ブラック・プディング	1	6	コカトリス	1
2	ケイブ・ベア	2～7	7	ワーベア	1～6
3	オーガ	5～20	8	バグ・ベア	5～20
4	レイス	3～12	9	マンティコア	1
5	ストーン・ジャイアント	1	10	ヒドラ(7つ頭)	1



うとするプレイヤーがいるが、これは最低の行為だとぼくは考える。逆にDMのほうも、オレはマスターでえらいんだから、どんなムチャをしてもいい、なんてことは決してないからね。以上は、『D＆D®』をやる上での、最低限のマナーであります。

DM　トンネルにはいって3日目。さすがにこの長いトンネルも、終わりに近づいたようだ。空気が少し動いているように感じられるし、道幅も広くなってきている。で、全員ここで対呪文のセービング・スローをしてみて。ん、何人か成功したね。成功した人は、さっきからだれかに見られている、そんな気がしている。

ディードリット　？

エト　？

スレイン　♨

DM　(アホかお前は！)やがてトンネルはますます広くなり、大きな空洞のようになってきた。前方に光も見え、風もはっきり感じられる。しかし、それにまじってひどい悪臭と、グォーグォーという不気味な響きが聞こえてくる。

パーン　ちょ、ちょい待った！　いったいなんなんだ!?

ディードリット　怪物ですね。それもかなり強い、おそらく……。

エト　ドラゴン!!

スレイン　ついに出ましたよお～～！

パーン　やつを倒せば、オレたちゃドラゴン・スレイヤーだぜい！

ウッド・チャック　そううまくいくかな……。オイラまた隠れるぜ。

　あとわずかで大トンネルを抜ける、そのときに出現する最大の難敵!?　それはははたしてドラゴンか。6人は息をひそめて、ゆっくりと前進を再開する。たとえ何が待ちかまえようと、それを抜かなければ、“ウォートの館”に到着できないからだ。

　大賢者ウォートとは、いかなる人物か、はたまた伝説の魔術師カーラの正体は？　そしてなにより、6人の勇者たちは、目前に迫った危機を突破できるか!?

　いよいよ次号、愛と感動の最終回。これはもう読むっきゃないのだ!!

(次号完結)

ロードス島だより

　伏線好きのDMこと、ダンジョンマスターでございます。先月に続きQ＆Aを行います。

Q　11月号で、ヒロイズム・ポーションをレベル1のパーティーに出したが、早すぎるのでは？

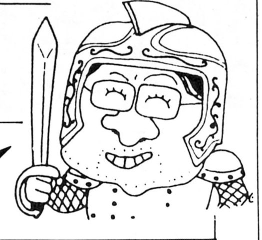
(宮城県・黒沢昌啓)

A　確かにヒロイズム・ポーションは強力なアイテムですが、逆にレベルが上がってから出しても、あまり意味がないといえます。それに、次回の敵にすぐに使うだろうと考えたわけです(ポーションは1回しか使えない)。

　さて、ここでスレインのもつマジカル・パワースタッフの説明をちょいとします。このアイテムを使うと、ストライキング・スタッフ、ファイヤーボール、ライトニング・ボルト、アイス・ストーム、コンティニュアル・ライト、テレキネシスといった魔法をレベルに関係なく行えます。じつにスゴいアイテムといえます。ではまた！

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘

クロちゃんのRPG(ロールプレイングゲーム)講座



第15回 きみは正義か悪か?

キャラクターの行動って、結局はそいつの根本的な性格によって支配されているんだよね。ちゃんとそのことがゲームに組みこまれているから、とにかくRPGってのはスゴイね。というわけで、今回は性格=アラインメントの話。

アラインメントを調べてみると……

このところだいぶマジックアイテムのお話がつづいたんで、今回はがらっと話題を変えてみようか。さてなにがいいかな。そうだなァ、アラインメントの話なんかどうだろうね。

あっ、いけない。なまじ学があるから、ついつい英語が出てきちゃうなあ。何だかわからない人のために、ちょっと説明しとかないとまずいね。アラインメントっていうのは、ロールプレイングゲームのキャラクターが、良い人間か悪い人間かといった、善悪の分類のことなんだ。コンピュータゲームの紹介では、「同盟」なんて訳してたのもあるけど、ちょっとおかしいね。正しくはキャラクターの「性格」という意味なんだ。

キャラクターの性格を善と悪に分けるというのは、あのダンジョンズ&ドラゴンズ®が最初だ(と思うよ)。ただし正義とか悪とかいっても、それじゃ悪のキャラクターはすべて指名手配された犯罪者だ、なんて思っちゃいけないよ。ここでの正義とか悪というのは、そのキャラクターの考え方であって、実際にいいことをしているとか、犯罪をおかしているとかいうこととは別なんだからね。

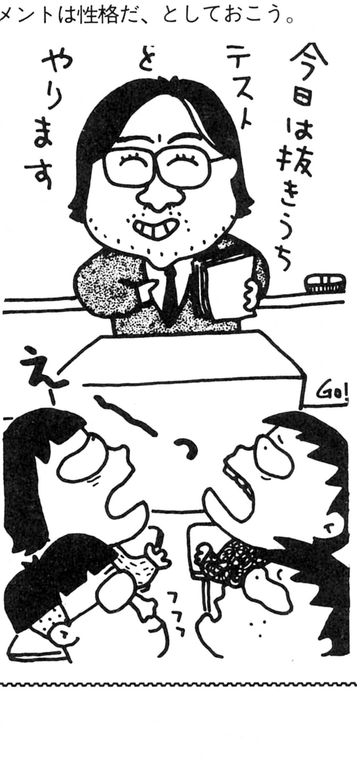
などという調子で書いてしまったら、ちょっと心配になったぞ。学があるなどと偉そうなことをいって、まさか間違ったことを書くわけにもいかないな。じゃあちょっと確認しておこうか。なーんてわけで英語の辞書を調べてみたら、あらまびっくり。なんじゃこのアラインメントという言葉は!

アラインメントの意味のところには、なんと「一列になる」とか、「整列」だとか、「体制(を整える)」といった言葉がならんでいて、やっと最後のほうに「団結」といったような、仲間になるという意味が出てくるんだ。うーん、たぶん同盟という訳語は、この団結あたりからきているんだろうね。性格なんて意味は、辞書のどこにもありゃしない。こいつは困ったな!

それでもアラインメントは性格だ

でもねえ、英語の辞書にはのってない意味だとはいえ、ロールプレイングゲームで使われるアラインメントってやつは、「同盟」よりも「性格」のほうがピッタリなんだよね。そこで「困った時のD&D®たのみ」とばかりに、ダンジョンズ&ドラゴンズ®のルールブック(もちろん英語版ですよ)を引っぱり出してきて、なにかわかりやすい説明はないかしらん、と探してみたらやっぱりありましたね。アラインメントのルールのところで、まあわかりやすい解説があったんだ。よかった、よかった。

日本語版ではちょっと意訳になっているけど、ルールによると「三種類の生活信条が、キャラクターおよびモンスターの行動を決める。この生活信条をアラインメントという」となっているんだ。つまりキャラクター(それにモンスター)のふだんの考え方がアラインメントで、それがダンジョンズ&ドラゴンズ®をプレイするときの行動の基本だ、というわけだ。しかも日本語版では、アラインメントを「性格」と訳してある。だからここでは英語の辞書のほうを無視(!)して、アラインメントは性格だ、としておこう。



きみの性格を判定してみよう

さて、D&D®を出してきたついでに、ぼくがダンジョンズ&ドラゴンズ®のアラインメントの説明をすると思った人、あなたがたはなかなか鋭い。でも今回はブー、残念ながらはずれでした。話は突然に、アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ（ＡＤ&Ｄ)®に飛んでしまうのだ。

じつはいまのD&D®のアラインメントのルールは、昔のオリジナルとはちょっと変わっているんだ。オリジナルはちょっと難しかったので、いまのＤ&D®はずっと簡単にしたルールを使っているんだ。だけどＡＤ&Ｄ®のほうでは、いまでもオリジナルのルールを使っている。そして今月はこのＡＤ&Ｄ®のルールを使って、ただのキャラクターじゃつまらんから、読者のアラインメントを判定しようというわけさ。どうだい、すごい企画だろう。

このアラインメントの判定のしかたは簡単なんだ。Ｑ１とＱ２の二つの質問について、それぞれ三つずつの答えがあるから、その中から一つずつを選んでくれればいいんだ。きみのえらんだ答えが何だかは、あとで説明してあげるからね。

Ｑ１．あなたは個人の自由よりも、全体の秩序を重んじますか？

１　はい。多少の自由を抑制しても、社会には秩序が必要です。

２　いいえ。たとえ多少の無秩序が混乱を起こしたとしても、個人の自由はもっと大切なものです。

３　時と場合によります。

Ｑ２．あなたは自分の生命・財産・権利などは、自分の力で守らなくてはならないと思いますか？

１　はい。自分の力で守れない者は、権利を持つことはできません。

２　いいえ。自分の力がおよばないなら、誰かが守ってやるべきです。

３　時と場合によります。

さて、君の答えはどうだったかな。

Ｑ１はローフル（秩序）とカオティック（混乱）についての質問で、１を選んだ人はローフル、２はカオティックというわけだ。Ｑ２はグッド（善）とエビル（悪）についての質問で、１を選んだ人はエルビで、２はグッドというわけさ。どちらの質問にも３の答えがあるけれど、これはその項目についてはニュートラル（中立）ということなんだ。

だからもしも、１、２と選んだなら、きみはローフルグッドだ。反対の２、１なら、きみはカオティックエビルというわけさ。AD&D®のゲーム（そしてむかしのD&D®）では、この秩序と混乱、善と悪についてのキャラクターの意識が、ゲームに大きく影響してくるんだ。↗

アラインメントの意味はなんだ？

しかしローフルグッドだとか、カオティックエビルとかいわれても、たぶん何だかわからん人が多いだろうね。それならここで、ちょっとくわしく説明してあげようか。

頭のいいきみなら、Ｑ１とＱ２でそれぞれ３つの答えがあったから、合計で９種類のアラインメントがある、っていうのはすぐにわかるよね。さてそれじゃ、それぞれのアラインメントはどんな性格のキャラクターをあらわしているのか、ちょっと考えてみよう。

1．ローフルグッド

ローフルグッドっていうのは、社会↙



の秩序を重んじて、しかも他人の権利を尊重するキャラクターだ。堅苦しいところもあるが、まじめな性格の持ち主なんだろうね。これは誰みたいだ、と一言でいうと、まあアメリカのコミックスにいるスーパーヒーローかな。それもいちばん昔のスーパーマンみたいに、わりと単純な性格のキャラクターだろうね。

2．ローフルニュートラル

ローフルニュートラルは社会の秩序を重んじるけど、善悪には興味をもたないんだ。世の中には悪いやつもいるし、いいやつもいる。でもそんなことは自分の力ではどうしようもない、ってなところだろうね。誰みたいかといえば、お役所の役人みたいなもんじゃないかな。やたら規則ばっているけれど、決められた以外のことはほとんど手をださないやつなんだよ。

3．ローフルエビル

ローフルエビルはかなりたちの悪いやつだ。社会の秩序を重んじるけど、それを利用して自分に都合がいいことをする。他人のことなど知ったこっちゃねえ、てなやつだろうね。これが誰かといえば、悪徳弁護士とか政治家に決まってる。この世の中の秩序を乱さずに、法律の抜け穴を利用して自分がかせぐわけだから。汚い仕事は他人にやらせる。マンガなんかによく出てくる黒幕ってなところかな。

4．カオティックグッド

カオティックグッドは個人主義者だけど、他人の自由を守るためには戦うという性格だ。むかしのヒーローはスーパーマン型のローフルグッドだったけど、現代の冒険小説なんかに出てくるのは、たいがいがこのカオティックグッドのアンチヒーローだね。そんなわけでエルリック（有名なファンタジーの主人公)、フィリップ・マーロウ(有名な私立探偵)、ジェームズ・ボンド(007。ただし小説での、映画はだめよ

!）なんかが、カオティックグッドじゃないかな。

5．カオティックニュートラル

同じカオティックでもニュートラルがつくと、世の中をはなれて善悪を傍観するキャラクター、てなことになる。というと仙人とか隠者といった、世の中をはなれた人達じゃないかな。個人的に生きることができて、しかも自然のままに善悪を越える、などというイメージはこういったキャラクターしかもっていないだろうね。

6．カオティックエビル

カオティックエビルは、いわゆる悪人だ。こいつはちょっといいところが無いんじゃないかな。なんせ秩序は守らない、他人の権利は無視する、といったぐあいだから、こんなやつはどうみたって悪党だよね。だからここでは単純に、ギャング、犯罪者、暴逆な征服者みたいなやつらだといっておこう。しかもその中でも秩序がきらいだから、どうしても一匹狼になる傾向がある、わりと根性のある連中だね。

7．ニュートラルグッド

きびしい秩序もいやだが、無秩序は困る。人間には生きる権利がある。こんな性格はたいがいの人間が持っているんじゃないかな。だからニュートラルグッドってやつは、いちばんふつうの性格だ。ロールプレイングゲームの世界でも、ほとんどの人がニュートラルグッドだと思うよ。

8．ニュートラル

ニュートラルについてはいろいろな意見があるんだけど、ぼくの最近の解釈を聞いてもらおう。ニュートラルがどのグループにも入らないとすれば、義賊なんてのはニュートラルじゃないか、なんてね。つまり犯罪者でも善人でもない、秩序を破壊するけど、個人主義ではない、などという点がぴったりだな。そこで最後には探偵になってしまうアルセーヌ・ルパン（三世はつかないよ）とか、ジム・ディグリッツ（ＳＦ小説ステンレススチールラットの主人公）なんかが、ニュートラルのキャラクターじゃないかと思うんですよ。

9．ニュートラルエビル

最後のニュートラルエビルは、ふつうの犯罪者だ。それもカオティックエビルとはちがって、力、つまり権力には弱い、根性はない犯罪者というのがぼくの解釈なんだ。自分よりも力の強い相手には従うってわけだね。

さてきみの選んだアラインメントの意味はわかったかな。まさかカオティックエビル（!）の人はいなかっただろうね。ちなみにぼくはといえば、ちゃんと会社に勤めていない人間はどうみてもカオティックだし、善悪についていえば、どっちかといえばグッドだと思うよ。だからカオティック“やや”グッド、なんてところかな。コンプティークの編集部はどうかといえば、1月号の中野豪先生の漫画をみればわかるように、これはもうエビルのかたまりだから気をつけようね。あっ、これ以上真実をしゃべると……



簡単になったアラインメント

ついでになぜD&D®のアラインメントが変わったのかを説明しておこうか。「ローフルカオティック」「グッドエビル」の判断をすれば、そのキャラクターのゲームの中での行動パターンが、だいたい決まってくるというのもわかるだろう。しかしね、ぼくもいっしょうけんめい説明したけど、どうだい、このアラインメントの分類、ちょっと数が多くてわかりにくいんじゃないだろか？

じつはD&D®のアラインメントのルールが変わったのも、やっぱし難しいからなんだ。そしてどうなったかといえば、これがなかなかショッキングな改革であった。だれでもわかる単純な善悪の対立関係だけが残されて、あとの要素はスカっと無くなっちゃったんですよ。いまのD&D®のアラインメントでは、基本的にはローフル、ニュートラル、カオティックが残り、ローフルは秩序だから善、カオティックは混乱だから悪という、まことに明快な図式になったわけなんだ。

これはもう西部劇の世界で、秩序を守る保安官が善、秩序を乱すなんちゃら一家が悪、というのと同じ理屈だから、まあ初心者にはわかりやすいことはまちがいないね。でもそのかわり性格的な深みはないから、ちょっと単調ではある。まあそれで文句のある人はAD&D®をやりなされ、というのかもしれないけどね。

こんなアラインメントはどうかしら

でなわけで今回は、アラインメントの原点にするどく迫ったわけだ（ほんまかいな)。アラインメントが単に善人と悪人の区別というわけじゃなくて、性格づけとしてはいろいろな意味があるということが、理解してもらえただろう。しかしそう考えると、べつにアラインメントは「ローフルーカオティック」と「グッドーエビル」に限るわけじゃない、ということに気がついた人もいるだろうね。

ようはキャラクターの行動についての基本条件になればいいんだから、何だってアラインメントになるわけだ。だから「まじめ—スケベ」の関係もアラインメントになるし、「人妻—ロリコン」だっていいわけだ。もちろん、「ラムーしのぶ」でもＯＫなのだよ、明智君。

もっともあんまりしょーもないアラインメントを決めても、そいつがゲームで使われないのなら、何の意味ももたないけどね。キャラクターが斉藤由貴と国生さゆりのどちらか好きか、なんつーのはまず無意味だろうな。とくにコンピュータのロールプレイングゲームでは、やることは戦闘ばかりというゲームが多いからね。

でも「禁酒主義—酔っ払い」なんていうアラインメントがあって、こいつが極端にちがうキャラクターどうしは、おたがいに虫が好かないので一緒には行動できない、なんていうゲームもなかなかリアルだと思うんだけどな。善悪もいいけど、そればかりが世の中じゃないからね。



オリハルコンのうまい使い方はこうだ!!

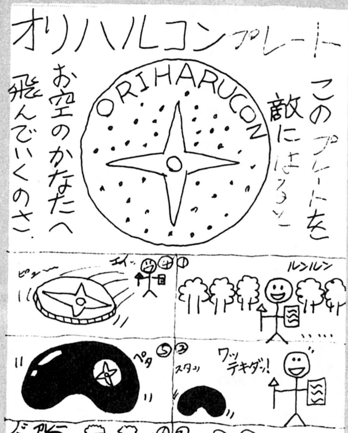
1月号のこのコーナーで募集した「オリハルコンのうまい使い方」に多数の応募、どうもありがとう。応募作品を見ると、全体的にまだまだ発想が貧困ですよ。RPGはプレイヤーの創造力が豊かであればあるほど楽しいんだから、もっと奇抜なことを考えだしてほしかったな。これからもこのコーナーでは、いろいろ募集しますので、ヨロシク！　さて、そんな中から3作の楽しい作品を選んでみました。コンプティークのオリジナルTシャツを送るので、待ってて下さい。

北海道浦河郡・佐藤隆史君



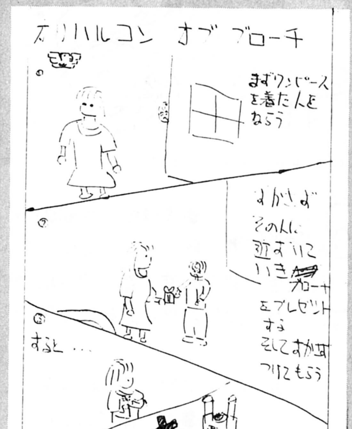
死んだ戦士にオリハルコンのヨロイを着せれば、どんなに悪いことをしていても、天国に行けるというわけだ。★身体が天に行ったからといって天国に行ったことになるのかなあ～。要は魂の問題だと思うんだけどね!?

岐阜県岐阜市・臼井隆君



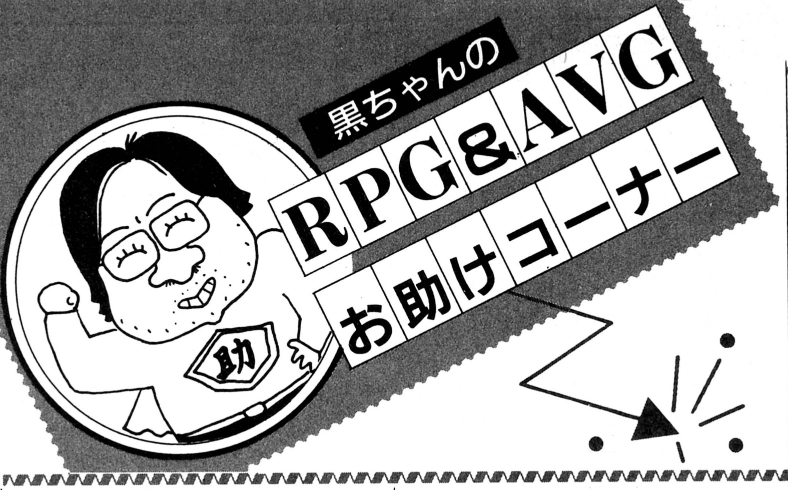
オリハルコンプレート。これを敵が出てきたら、敵に投げつけ、はりつけてしまうのだ。すると、敵は空のかなたへ飛んでいってしまうというわけ。★自分がそれを持っているときはどうするのかなあ～。

神奈川県厚木市・大谷津人君



オリハルコンで作ったブローチを彼女にプレゼントする。それを彼女が胸に付けると、服ごと浮いて、彼女のパンティーが見える……といったもの。★ウ～ン、その時の彼女がどんな服を着ているかが問題だろうね。

黒ちゃんのRPG&AVGお助けコーナー



Question ●僕は『太陽の神殿』をやっているのですが、カラコルで何をしたらいいのかが分かりません。この台に何かを置いたら千柱の間に何か起こると思うんですけど、どうしても何も起きません。もうどうやってもつまってしまいました。クロ先生、よろしくお願いします。

〈滋賀県彦根市・川越鉄也〉

Answer ●ここではまず、カラコルの台に銀の玉を置くんだけど、それだけじゃ何も起きない。そこで、そのあとにカラコルの中に笛の音を響かせると不思議なことが起こるんだ。とにかく、「何かできそうだな」と思ったら、アイテムを使ったりして、全部調べてみることだね。



Question ●僕は今、『太陽の神殿』をやっていますが、球戯場で黄金の首を戦士の像につけてからが分かりません。教えて下さい。

〈愛知県尾張旭市・梶田淳夫〉

Answer ●あの像に首を置くと、左の壁に入口が開くだろう。その入口に入ってからが分かんないみたいだね。この中では、底の浅いかめに杖をはめれば、目的地が見つかるようになっているんだ。ただたんに歩きまわっていても、道に迷うだけだから注意するように。

Question ●僕は今、『太陽の神殿』をやっていますが、どうしても分からないところがあります。「千柱の間」や「神殿跡」なども見つけ、アイテムもたくさん取りました。しかし、「いけにえの泉」で何をすればいいのでしょうか？ また、壁は何を意味しているのでしょうか？ また、神殿跡でコパルを使ったあと、音楽が変わったときに何をすればいいのでしょうか？ どうかクロ先生、教えて下さい。

〈兵庫県姫路市・福永英次〉

Answer ●ずいぶんとたくさんの質問だね。「いけにえの泉」で行動を起こすのは、しばらく先のことだから、今回はほかの2つについて答えておこう。じつはこの2つはつながりがあって、音楽の変わっているときに壁を見ると、ある精神状態でしか見られない壁画が見えてくるんだ。キミは地図も手に入れているみたいだから、壁が何カ所あるかはすぐ分かるよね。それぞれの壁には異なったヒントが色々な絵で描かれているので、しっかり見るようにね。

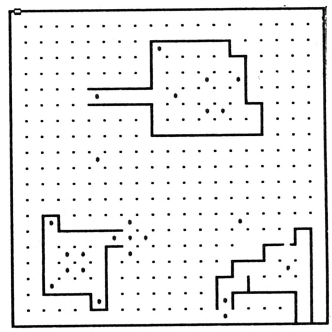
Question ●僕は、今ファミコンで『ミシシッピー殺人事件』をやっています。そこでお聞きしたいのですが、証拠品は全部でいったいいくつあるのでしょうか？ カギとピストルと弾丸の箱とヘンリーの部屋にある物は、分かっているのですが……。何かある部屋の番号を教えて下さい。

〈長野県南佐久郡・堀川敏光〉

Question ●僕はPC88シリーズ用の『ブラスティー』をやっていて、C.Lが9999、D.Pも9999になっています。Q.Mも5200ぐらいになっています。それで今、ステージ4からステージ5に行くゲートのところにいるのですが、ステージ5のステーションが見つかりません。そこでステージ5のマップをのせてください。

〈京都府綾部市・塩尻幸一〉

Answer ●ウ～ン、とりあえずステージ5のマップをのせましょう。＊印は何かあるところなので、それは自分で調べてくれ。



Question ●僕はPC88で『デゼニランド』をやっているのですが、ホラマンションのところで十字架をはめこもうとして、「PUT」、「SET」、「INSERT」と打ちこんでも反応しません。和英辞典で調べてもダメです。どうか、ここで使う単語を教えて下さい。

〈奈良県橿原市・福本忠幸〉

Answer ●たしかに、ここの単語は難しすぎるよね。私もそう思いますよ。さて、どうお答えしようかな……ウ～ン、「アタッチ」とカタカナで答えてしまったりして!!

Answer ●全部教えるわけにはいかないけど、キミの持っていないものがある部屋を2つ教えよう。それは1と25号室。他にもいろいろあるので、自分で捜してくれ。でもこのゲームは、証拠品を集めるだけでは解けないよ。ガンバレ！

Question ●クロ先生、はじめまして。僕は今、『デッドゾーン』をやっていますが、どうしても2Fがクリアーできません。カプセルを割って、ボンベを置いてセンサーをひっぱりましたが、このあとがどうしても分からないのです。持ち物は、ライトカバーとホースです。どうか教えて下さい。P.S. ある物をつけると……と書いてあるのですが、僕には分かりません。

〈石川県羽咋郡・藤沢正〉

Answer ●はっきり言って、藤沢くん、こんなところで悩んでいるようでは、このデッドゾーンは解けないぞ。ところでカプセルを割って、ボンベを置いて、センサーをひっぱったあと、何をすればいいかというと、この部屋に入ったときにキャリーが、しきりに「サムイ　サムイ」と言ってたよね。なぜ、種を置いてある部屋が寒いのだろうか？　頭のいいキミなら分かったはず。その理由は、種が発育しないようにしているためなんだ。種をどんな方法で発育させるかが、2Fのポイント。そこでヒントは、ボンベの中身は液体窒素で物を冷たくさせるもの。そこで、それをセンサーにうまく近づけて……すると部屋の温度が上がって……。

Question ●『ウィザードリィ』のキャラクターについて聞きたいのですが、ロードやサムライを悪人にして使うことができるのですか。できるのならどうすればいいのでしょうか？　また、ムラマサブレードが出やすい階を教えて下さい。

〈静岡県浜松市・鈴木謙誌〉

Answer ●鈴木君、それはできますよ。しかも、運がよければ1回でできることもあるし、パーティの中の他のメンバーが変わってしまうこともある。その方法は、悪業をかさねればよいのだ。たとえば友交的なモンスターをかたっぱしから倒していくとかね。あと、ムラマサブレードのことだが、地下6階以降にけっこう出るみたいだよ。

Question ●僕は今、FM77AV版『ウイングマン2』で分からないことがあります。現在、2面で持っているアイテムは、時計、指輪、ハリガネ、楽譜、薬、カギ、ライター、テープ、花、酒です。ももことくみこの服もとりました。でもクリアできません。みくがあやしいと思うんですけど。

〈熊本県鹿本郡・信国和也〉

Answer ●信国君、ここまでに取らなくてはいけないアイテムは、ほぼ全部持ってるよ。それとみくちゃんがあやしいというのは大正解。みくちゃんは実はザシーバに繰られているんだ。そこで、ももことくみこにたいしてやったことと同じようにすれば……シーン3に進めるゾ。



Question ●僕は、D&Dをゲームマスターとしてやろうと思って、ダンジョンマスターズ・ルールブックを必死になっておぼえていますが、「ゲーム時間」(ラウンドだとかターンだとか) について、いまひとつ分かりません。できれば詳しく教えて下さい。

〈埼玉県本庄市・八田修介〉

Answer ●基本的には、歩いて進んでいるときは、60フィートないし90フィート進むのに10分経つと考える (装備によって進める距離が違うのだ)。それを1ターンと考えよう。そして、ラウンドとは、戦闘のときの時間の単位で、10秒を1ラウンドとする。ただし、例えば3ターン進んで、4ターン目の途中で敵と出会って戦闘したとしたら、戦闘が終った時点で、4ターン目が終ったとしよう。そして、次は5ターン目に入って進んでいると考えよう。分かってもらえたかな。

Question ●クロ先生、僕は『覇邪の封印』をやっているのですが、“シャオウホウ”を倒しても倒しても、聖なる木の実が手に入りません。なぜでしょうか。ちなみに持ち物は、古きカブト、魔界の冠、復活の石、逃げ足のタネ、烈知の杖、怒りの鏡、白の魔球などです。

僕としては、たぶん烈知の杖を持っているからだとにらんでいるのですが。

〈千葉県千葉市・滝谷修〉

Answer ●はっきり言って、この覇邪の封印でゲームバランスのアイテムを入手するのは、たいへん困難すぎると思うのは、たぶん私だけではないだろう。というわけで、答はとにかくシャオウホウを倒しつづけるしかないのだ。気長にやれば、必ず手に入ります。キミの気にしている烈知の杖は何も関係ないよ。

Question ●ファミコンの『デッドゾーン』で、どーしても分からないところがあるんです。それは、8Fの最後のところです。はじめキャリーは「1215225」と教えてくれるので、それをいれてもドアがあきません。そしたら、マリーが、「ライオネックスの頭の中よ」と言ったり、キャリーが「マリー、マリーのことだよ」と言ったりしているので、いろいろと考えてやったのですが、どうしてもドアがあきません。答えを教えてくれと、ズーズーしいことは言わないので、せめてヒントでも教えて下さい。お願いします。

〈東京都大田区・永田正樹〉

Answer ●永田くんの謙虚さにクロは感激してしまいました。はっきり言って、「1215225」は、ある方法で解読すると、「LOVE」になるんだ。では、「MARY」を解読するとどうなるかな？

送り先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係。

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE



連載その20　　**先江　進**

ブキャナンはハロルドに麻薬をわたしたあと、失った記憶をたどるために、ハロルドを尾行した。そのときはまだ、危険が彼を持ち受けているとは、知らなかった。

失われた記憶
—後編—

角を曲がると、前方30mぐらいをハロルドが北の方向に歩いている。ヒューゴー通りまで来ると、ハロルドは西に曲がった。30mの差を保ちながらブキャナンも角を曲がったが、反射的に彼は角の陰に身を隠した。角からすぐの所にホットドックの屋台が出ていて、いまハロルドが金を払っているところだ。角に隠れて耳をすましていると、ハロルドとホットドック屋の話し方からすると、2人はどうも同じ組織の仲間らしい。

「じゃあな、しっかり稼(かせ)げよ」

「オーケー、おやすみハロルド」

ハロルドの足音が少し遠ざかるまで待って、角をハロルドが向かった方向に曲がらずに、ヒューゴー通りを北の方向に横断した。もしもハロルドのあとを追ってゆくと、ホットドック売りに尾行を気づかれる可能性があるからだ。

ヒューゴー通りを横断すると、すぐに向きをかえた。

—○○○　○○←①

ＯＫ。

ヒューゴー通りには、高さ50cmぐらいの花を植えたポットがずっと続いている。道の反対側を歩いているハロルドに気をとられていたので、ブキャナンは太った黒人にぶつかってしまった。そのはずみで、黒人の持っていた、いくつかの包みが道路に落ちた。「ばかやろう、どこを向いて歩いているんだ」

「ごめん、すまないな」

—○○○○　○○○←②

ＯＫ。

ブキャナンはそうしているときに花のポットのすき間から、いまのどなり声でハロルドがこっちを向いたのが見えた。

「よかった。この姿勢ならオレの姿はよく見えないだろう」

わざともたつきながら包みをひろい集め、黒人にわたしたあと、通りの反対側を見ると、

「しまった、あいつがいない」

—ニシヘ　ハシル

ＯＫ。ヒューゴー通りと13番通りの交叉点にやってきた。

—マワリヲ　ミル

ＯＫ。ハロルドの姿は見えない。ヒューゴー通りの向う側とこちら側に地下鉄の入口があり、こちら側の入口には“アップタウン方面”と書かれている。

—チカテツニ　ハイル

ＯＫ。階段をおりると、自動トークン(切符)売場と、地下鉄に入る回転バーがある。向う側のホームをハロルドが歩いている。

「いけね、あっち側じゃないか」

—○○○○　○○←③

ＯＫ。

—○○○○　○○←④

ＯＫ。

—○○○○○　○○○←⑤

ＯＫ。自動トークン(切符)売場と、地下鉄に入る回転バーがある。ホームでは電車のドアがしまって、ダウンタウン方向に発車した。ブキャナンは、ハロルドの尾行に失敗し、この後一生記憶を取り戻すことはなかった。

GAME　OVER

●ギャイーン！　アメリカの地下鉄は、上り線と下り線の入口が別になっていることが多いんだっけ。もちろん、ヒューゴー通りの北側から地下鉄に入ったのが間違いで、すぐ反対の入口に向かわなければいけなかったんだ。初めからやり直し、ここまででセーブしておこう。

—ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

—ミナミヘ　ユク

ＯＫ。ヒューゴー通りと13番通りの交叉点の南側にいる。

—チカテツニ　ハイル

ＯＫ。自動トークン売場と、回転バーがある。

—カイテンバーヲ　トオル

トークンを入れないと、バーはまわりません。

—トークンヲ　カウ

トークンを買うには、コインが必要です。ブキャナンはコインを持っていない。

—○○○○○○○　○○○←⑥

ＯＫ。ブキャナンはホームの中に入った。ちょうど電車がホームへ入ってきた。後ろから2両目にハロルドが乗りこんだ。

イラスト／原美恵子

—チカテツニ　ノル

ＯＫ。ブキャナンは後ろから１両目に乗りこんだ。ここからなら２両目の座席にすわったハロルドが見える。地下鉄はダウンタウンの方向へ発車した。

ハロルドはなかなか地下鉄を降りなかった。ダウンタウンを通りすぎ、ようやく港近くのバーロン地区の駅に向かって電車がスピードを落とし始めたとき、座っていたハロルドは立ち上がり、進行方向右側のドアに向かった。電車がホームに入ってゆくとき、ブキャナンはホームの一番手前に地下鉄の出口があるのに気づいた。ということは、１両目のブキャナンよりも２両目のハロルドのほうが、出口に向かって後方で降りることになる。なんとかハロルドをやり過ごさねばならない。たまたま手に新聞紙を持っていたので、いちかばちかそれを使ってみることにした。

電車が止るとブキャナンは、急いで降りて、ハロルドに気づかれるまえにホームの壁に寄りかかった。

—○○○○○○　○○○○←⑦

ＯＫ。ハロルドはブキャナンに気づかずに通り過ぎて行った。

—ハロルドヲ　ビコウスル

ＯＫ。少し間をあけてハロルドのあとを追い、階段の下まで来た。

—カイダンヲ　アガル

ＯＫ。階段を上がると、そこには電話ボックスがある。頭と足だけが外から見えており、ひとつを女が使っているのがわかる。南の方向に地下道がのびており、電話ボックスから５ｍぐらい先に西への分かれ道があ。

—ハロルドヲ　ビコウスル

ここからハロルドは見えない。

—ミナミニ　ユク

ＯＫ。西への分かれ道まで来た。西の方向へハロルドが歩いている。つきあたりのトイレに入るらしい。そこにはトイレしかないから、すぐにこっちに戻ってくるに違いない。

—カドニ　カクレル

ＯＫ。ブキャナンは分かれ道の手前に身を潜めてハロルドを待った。しばらくすると用を済ませたハロルドが戻ってきて、分かれ道の所で左右を見ましたとき、ブキャナンがいるのに気づいた。

「なんだおまえ、ここでなにしてんだ。オレをつけてやがったな。まさかおまえは……」

GAME OVER

●いやいや、まいったね。このＡＶＧは“尾行”という行動をじつにリアルにシミュレートしているよね。念のため、また新聞を広げてハロルドを待ってみたけれど、彼に怪しまれて、アウト。やり直して、つぎのようにして、うまく続けることができたのだぞ。分かれ道でハロルドがトイレに行くのを確認したあと、

—○○○　○○←⑧

ＯＫ。

—○○○○○○○○　○○○←⑨

ＯＫ。しばらくすると、ハロルドが分かれ道までやってきて、左右を見ましたあと、南の方に歩いていったのが見えた。

—ハロルドヲ　ビコウスル

ＯＫ。階段を上って通りに出ると、ハロルドは倉庫の建ち並ぶ通りを、西の方へ歩いている。あたりは灯りもまばらで、ほかにはだれも歩いていない。

いや、ハロルドがつぎの角を南に曲がった直後、暗やみから１人の男が現われて、ハロルドの曲がった方向に向かいかけた。しかし男はすぐにブキャナンがやってくるのに気づき、なにごともなかったように壁に寄りかかってタバコに火をつけた。

「なんだこいつは、ハロルドを襲おうとしたのか」

ブキャナンはその男の前を通り過ぎながら、ポケットの中のピストルを握りしめた。角を曲がったとき、ハロルドは古びた倉庫の鉄の階段を２階の入口に向かって上がっているところだった。

まさかあの入口を入ってゆくのは危険すぎる。今日は麻薬組織の隠れ家を見つけただけでよしとしよう。

もと来た道を戻ろうとしたとき、角の向うに強盗らしい奴がいたのを思いだした。ピストルをポケットから出し、腰の位置にかまえながら、角に近ずいた。ゆっくり角から頭を出した瞬間、頭をなにかで殴られた。

強盗はブキャナンのポケットからサイフを抜きとったあと、

「地下鉄で帰れるぐらいの小銭はくれてやるぜ」

といって、コインを投げつけていった。

ブキャナンの意識が戻ったとき、目の前に１枚のコインが落ちていた。すぐにそれを拾ったブキャナンは、そのコインでなにをするべきか思いつき、すぐに行動に移った。なぜなら、頭を殴られたのが幸いしたのか、ブキャナンは自分が何者であるかを思いだしたからだ。

「オレは麻薬組織をあぶり出すために、おとり捜査をやっていたんだ」

問題１

ブキャナンはここでいまどこへ行って、何をするべきだろうか。

こうして麻薬組織は壊滅され、ブキャナンはみごと任務に成功した。



今回の正解

1．ニシヘ　ユク
2．ツツミヲ　ヒロウ
3．ウエヘ　ユク(orソトヘ　デル)
4．ミナミヘ　ユク
5．チカテツニ　ハイル
6．カイテンバーヲ　マタグ（機械化されていて、無人駅なのだ）
7．シンブンシヲ　ヒロゲル
8．キタヘ　ユク
9．宿題Ａ

解決編

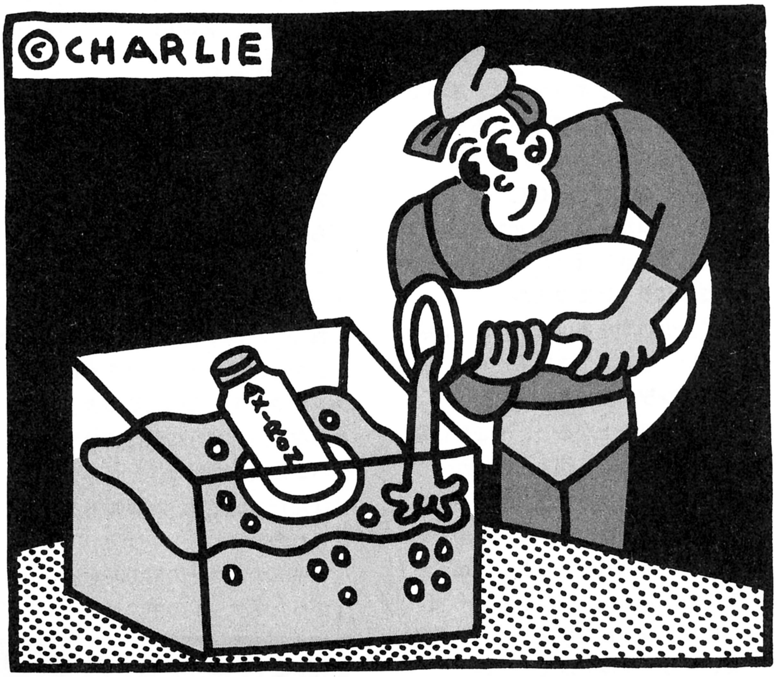
誌上体験アドベンチャー《1月号》
殺人物体AXIRON(アキシロン) Part3

今回の宿題はかなり難しかったかな。でもやりごたえのある問題だったと思うよ。

さて、正解。非常に比重の大きい液体の入ったつぼを持ってますよね。その液体を水槽の中へ注ぐのだ。すると液体同士が混ざって、全体の比重がさらに大きくなり、ＡＸＩＲＯＮの入っている容器の比重より大きくなると、容器が浮んでくるというわけ。ウ〜ン、かなり知的水準の高い話じゃあのう〜(チョット大げさかな)。また、液体同士が自然に混ざらない場合は、矢を使ってかき混ぜればよいのだ。分かってもらえたかな！

ここで、惜しい解答を紹介しよう。つぼに入った液体を注ぐまではよいのだ。これによって、比重の小さい、もともと入っていた液体が外にこぼれて、これで安全に手を入れて容器を取り出せるというものだ。しかし、これだと問題点がありますね。この比重の大きい、つぼの液体は身体に安全なのか、どうなのかということについて、いっさい書かれてませんからね。でも、まあ液体を注いでる間に、容器が浮いてくるので、結局は取れたりしてね。

というわけで、今回のプレゼント当選者は、宮城県登米郡の佐藤康弘君、山口県宇部市の藤村幸治君、大阪府豊中市の高橋隆君ほか２名でした。コンプティークのオリジナルＴシャツを送ります。多数の応募どうもありがとう。これからもどんどん送って下さい。



宿題と応募方法

今回の宿題も２つ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。なお、２月号の解決編は４月号で、今月の解決編は５月号で発表します。

宿題Ａ

ブラインドコマンドの⑨を答えてくれ。これはあまり難しくないよね。近くで自然と相手から姿を隠せる場所というと……分かるよね。

宿題Ｂ

問題１を答えてくれ。自分が麻薬捜査員であるとわかった今、当然ここですぐにうつるべき行動とは何か？　最後の文章をよ〜く読めば分かると思うよ。



AVG WORLD

MYSTERY 倶楽部

第七話
グレアム氏の事件簿
グレアムの愛した事件

作／永橋隆

グレアム・クレーマー、キミを逮捕する！

グレアムは、夜行列車の窓からぼんやりと外を眺めていた。すでに真夜中を過ぎ、人家の灯は消えている。ときおり通り過ぎる信号機だけが、うす暗い車内を一瞬明るくする。列車は、家のあるロンドンに向かってひた走りに走っていた。

「本物はどこへ行ったんだろう？」

グレアムの頭の中は、家で待つキャシーのことより、旅の途中で遭遇した名画盗難事件のことでいっぱいだった。

＊　＊　＊　＊

4日前、日付では5月の18日のことになるが、グレアムは、アルフレッドさんの後任者であるフォガティ地方検事とともに、スコットランドのP地方にあるアントリム城を訪れた。

アントリム城は、何代にもわたる美術蒐集家として有名な、クリフォード伯爵の居城である。フォガティ地方検事は前任地がスコットランドであり、クリフォード伯爵とも旧知の間柄であった。グレアムが美術愛好家であることを知ったフォガティは、アントリム城へ伯爵のコレクションを見に行かないかとグレアムを誘ったのである。

正午過ぎにアントリム城近くのP町の駅に着いたグレアムたちは、食事をしたあと、通りでたまたま見つけた画商の店に立ち寄った。

そこでフォガティは絵を１枚買い、グレアムも、画商に自作を売りこみにきていた青年画家から１枚絵を買った。

そのあと、いよいよアントリム城に向かった。町の大通りを道なりに登っていくと、いつか家並みが途切れ、ヒースの生えた台地に出た。その１マイルほど前方の小高い山の上に、中世時代の厳めしい造りの城がそびえていた。

前もって訪問の約束がしてあったにもかかわらず、クリフォード伯爵は不在で、美しい伯爵夫人が応対に出た。クリフォード伯爵は翌日には帰るというので、夫人の勧めでその夜はアントリム城に泊まることになった。

夫人の案内で蒐集品の展示室を見てまわったり、家に送る絵にそえるキャシーあての手紙を書いたりして、夕方から晩を過ごし、その夜は用意された部屋で早めにやすんだ。

事件が発覚したのは、その翌日19日のことである。

グレアムは、午前中は広大なアントリム城の庭を散策したりして、比較的のんびりと過ごした。クリフォード伯爵は、用事でP町まで行っていたフォガティ地方検事をいっしょに馬車に乗せて昼前にもどってきた。

昼食は、クリフォード伯爵夫妻とフォガティ、グレアムの４人でとった。

「伯爵、ぼくはフォガティさんに、アントリム・コレクションを見ずにフランドル派の絵画は語れないと言われて、ここにやって来たわけなんですが、たしかに、聞きしにまさるみごとなコレクションですね」グレアムは、食後のお茶を飲みながら、クリフォード伯爵に言った。

「ファン・アイク、ルーベンス……そうそうたる面々の作品が並んでいる」フォガティがあとを引きついだ。

「私の先祖はだいぶ目先がきいたらしい。フランドル派の再評価に一役かった者もいるくらいです。ですが、私もなかなかの名画を手に入れましたぞ。

Ｅ市の市立美術館が所蔵していたものでな……」伯爵が得意げに言った。
「タイムの間の正面奥に掛けてある絵のことですね。ええ、見せていただきました。私は印象派にはあんまり詳しくないんですが、みごとなものだと思います」グレアムが言った。
「私が、あとでもう一度ひとつひとつ説明してさしあげよう。絵を入手したいわくを聞くだけでも、ゆうにスコットランドと大英帝国の歴史の一端をうかがい知ることができますぞ」
「ぜひお願いしたいですね……」
　展示室のカギがふたたび開けられたときには、グレアムとフォガティ地方検事のほかに２人の客が加わっていた。
　城に来る前に寄った画商の店主ロイドと、そこでグレアムが絵を買った青年画家のボランである。彼らは同道してきたのではないらしいが、ともに今日城を訪れることになっていたという。
　クリフォード伯爵が先導する一行の道行きは、セージの間から始まり、ローズマリーの間、タイムの間と進んだ。
　伯爵が、タイムの間のドアを入ってすぐのところに掛けられた絵を説明しているときだった。「絵そのものはたいしたものではないんですが、バラ戦争に参加した私の祖先が、ランカスター家側につきましてな。その際、戦利品としてヨーク家系の貴族から奪ったものなんです……」
「た、たいへんだ！」３つの展示室のなかでもっとも広く、天井も高いタイムの間に、叫び声が響きわたった。
「ニセ物だ……この絵はニセ物だ！」
　その声の主は画商のロイドだった。グレアムたち一行は、いっせいに部屋の奥に駆けつけた。青ざめたロイドのふるえる指がまっすぐにさししめている絵は、お茶を飲みながらクリフォード伯爵が自慢していた、印象派の画家Ｍの初期の絵だった。
　すぐにフォガティ地方検事の捜査が開始された。というのは、ボラン青年が、前の日に同じ絵を見たときには本物だった、と証言したためだった。
　それ以後にこの部屋に出入りした人物は、すべてその場にいた。捜査のため禁足令が出され、グレアムとフォガティ地方検事、そしてロイドとボランも、そこにとめおかれることになった。
　名画の捜索は、夜を徹して行われたが、城のどこからも、本物の絵は発見されなかった。
　翌20日になると、フォガティ地方検事は、べつの事件のためにひと足さきにロンドンへ帰った。容疑者に対する本格的な尋問がその日から開始されたが、ロンドンから遠くへだたったスコットランドの片田舎では、グレアムの探偵としての知名度は無にひとしく、フォガティから捜査を引き継いだ地元の警察からは、まったく容疑者あつかいされてしまった。
　捜査は完全に手づまりとなり、グレアムは、フォガティが身元保証人となるという条件で21日にやっと解放され、その夕方にＥ市からロンドン行きの列車に乗りこんだのだった。
「フォガティさんは、どうしてぼくを捜査陣に加えてくれるように地元の警察に言っておいてくれなかったんだろう？　そうすれば……」グレアムはつぶやいた。眠りについたのは、夜がしらじらと明けようとするころだった。
　目をさますと、すでに列車はロンドン市内に入っていた。駅には、なんと先に帰っていたフォガティ地方検事が迎えに出ていた。
「やあ、わざわざすみません、フォガティさん」グレアムは、手をさしのべた。
　しかし、フォガティ地方検事は手をコートのポケットにつっこんだまま、驚くべき言葉を口にした。
「グレアム・クレーマー、アントリム城の名画盗難事件の犯人として逮捕する！」



ゲームの進め方

「キャシー、信じられないよ。いったい、なぜぼくが逮捕されなければならないんだ？」グレアムは、うっすらとのびたヒゲにも気がつかないほど取り乱して、面会に来たキャシーに訴えた。
「それに、留置所に入れられてもう丸１日もたつのに、ぼくにはなんの説明も取り調べもないんだ……」
「落ち着いてちょうだい、グレアム。あなたがＰ町からあたしあてに絵を送ってくれたでしょ。実は、その絵が本物の名画だったのよ」
「そんな、バカな！」
「さっき聞いたんだけど、フォガティ地方検事が、今スコットランドに調査に行ってるの。彼が帰ってから、あなたの尋問を始めるそうよ。そうすれば、きっと無実は証明されるわ……」キャシーがなぐさめるように言った。
　しかし、グレアムは頭をかかえつっぷした。キャシーには、それが数々の難事件をあざやかに解決してきた、あのさっそうとした名探偵のグレアムとは思えないほどだった。いや、今までの事件では、グレアムは、納得のいく捜査と十分な手がかりを手にして考えることができたのに、それがこんどは不可能であるということが、たまらなく苦痛なのにちがいない。しかも、この事件こそ、解明しなければ自分自身が罪に問われるのだ……。
「わかったわ、グレアム。あなたの代わりに、私がスコットランドに行って調査してくるわ」キャシーが言った。

「きみが……」
「ええ。だから、あなたが今知っていることを、すべて話してちょうだい」
「わ、わかった！　キャシー、こうなったらきみだけが頼りだ…」

＊　＊　＊　＊

というわけで、キャシーは、グレアムから関係者についての話を聞いたうえで、スコットランドに行って独自に調査してきました。

パラグラフは全部で12。前半の６つはグレアムがキャシーに語った関係者についての証言、後半の６つはキャシーがスコットランドから帰ってグレアムに語った関係者についての調査結果です。

パラグラフの前半の番号は、人物のイラストについている数字と一致しています。後半の番号は、その人物のイラストについている数字に６をプラスしてください。

問　題

初級問題

1. 本物とニセ物をすり替えた犯人はだれか？
2. フォガティ地方検事の家にグレアムの絵が届いたのはなぜか？

上級問題

3. なぜ犯人は本物を手放してしまったのか？
4. 本物はどういう経路をとってグレアムの家に届いたのか？

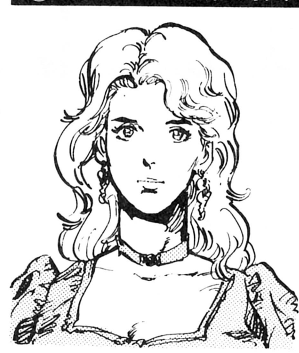
登場人物

①クリフォード伯爵(43)



スコットランドにあるアントリム城の城主。有名な美術コレクターであり、代々伝わるコレクションが自慢。

②クリフォード伯爵夫人(29)



ヨークシャーの名家からクリフォード伯爵に嫁いだ、貞淑で美しい貴婦人。自らもなかなかの美術愛好家。

③クック(47)



伯爵家の執事。謹厳実直な人物で、伯爵の信用もあつく、城の万事を取りしきっている。

④ロイド(47)



P町に店をかまえる画商。伯爵家にはたびたび出入りしており、伯爵にはよく絵を買ってもらっている。

⑤ボラン(24)



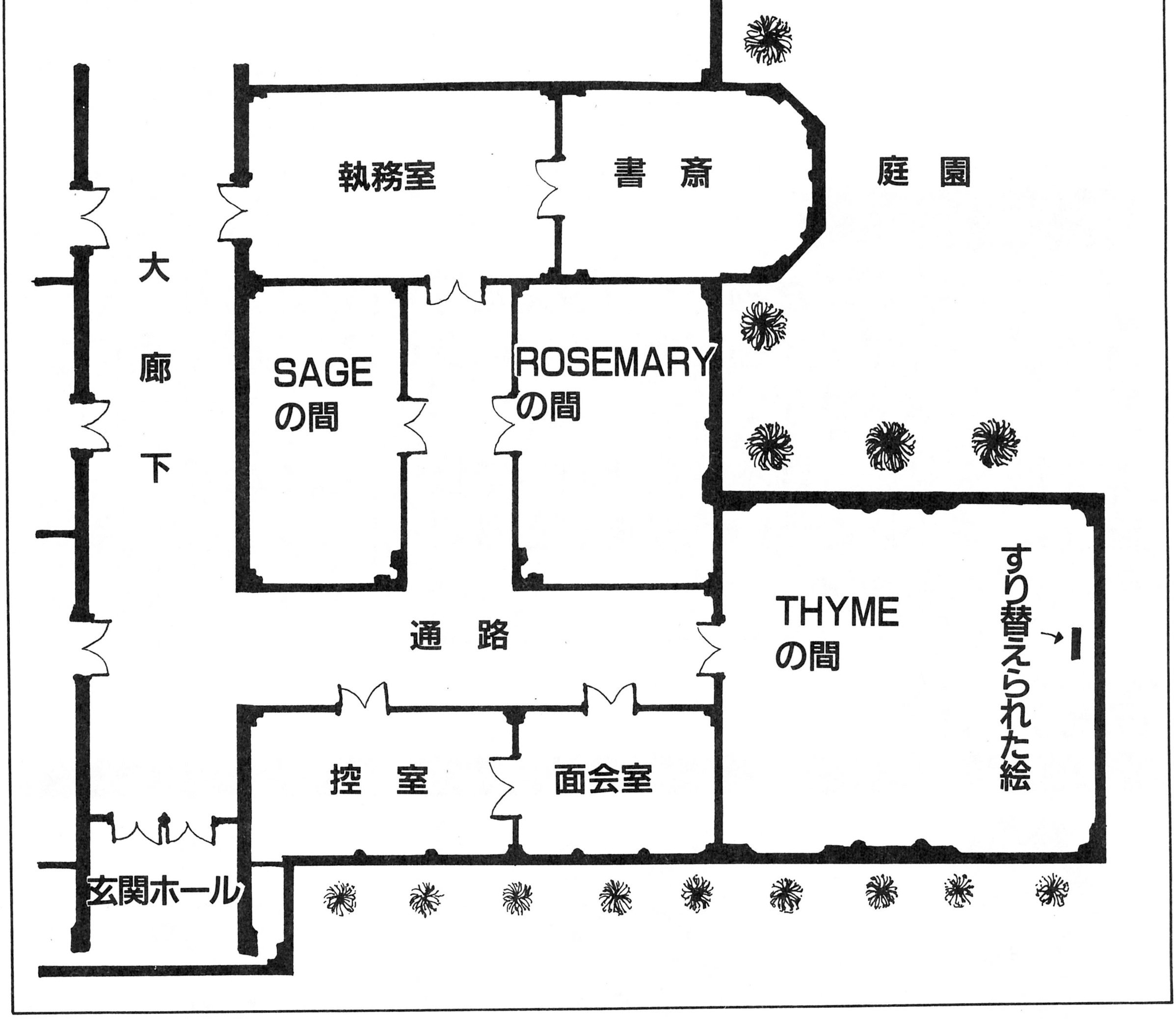
スコットランドの中心地E市に住む画家。なかなか才能が認められず、貧しい生活をしている。

⑥フォガティ地方検事(35)



アルフレッドの後任の地方検事。まじめで地味な人物だが、絵には造詣が深く、自分でも蒐集している。

アントリム城部分見取図



グレアムの証言

❶ぼくの見たところでは、伯爵という人物は芸術的な審美眼はそれほどじゃなく、どちらかといえば見栄っぱりで、ニセ物だとしても他人に自慢する道具にさえなればいい、と考えるようなタイプだと思う。

E市からもどって来たのは19日の朝の列車で、P駅の近くでフォガティさんとばったり出会ったので、城から迎えに来ていた馬車に同乗させてきたと言っていたな。

コレクションの部屋のカギは、いつも伯爵が管理しており、他人に開けさせることはめったにないらしい。すり替えが発覚したときにも、彼が自らの手でひとつひとつのカギを開けるのを見たよ。

でも、コレクションを説明しながら歩いていてつねに注目されていたわけだから、そのときにすり替える余裕なんて絶対なかったはずだ…。

❷美しくて気品があり、いかにも伯爵夫人という地位にふさわしい、素晴らしいレディだったな。

ぼくらが訪れた日にもコレクションを見せてもらったけど、ぼくらのあとについて控えめに自分の感想を述べるだけだったとはいえ、伯爵よりはずっと絵を見る眼はあるようだった。

そういえば、ローズマリーの間を見ている最中に来客があって、10分ほど姿を消したけど、すぐもどってきて、ぼくらが見ている間ずっと近くにいたよ。見終ったあとは、すぐに3室ともカギをかけていた。

20日は、朝からぼくといっしょに城

の庭を散策していたから、展示室には近づいていないはずだよ。伯爵が帰ってきてからは、昼食のときや展示室を見て回ったときにも、夫人はすぐ近くにいたね。

あれ、なにをふくれてるんだい？バカだな。ぼくの好きなのは君だけだよ。

3 寡黙で、とっつきにくい感じなんだけど、とても親切にしてくれたよ。夫人から聞いたところでは、クリフォード伯爵家に30年もつかえているという。

伯爵の信用もあつくて、展示室には召し使いもほとんど入れないらしいんだけど、彼だけは例外で、1週間に1度の掃除は、彼の監視にまかせているそうだよ。

そういえば、ぼくらが夫人の案内で展示室を見学しているときに、来客だと夫人に取り次ぎにきたのも、クックだったね。

食事の際は、すべて彼が給仕していたし、ぼくとフォガティさんの用事も部屋の用意やらなにやら、すべて彼がやってくれたんだ。

彼の姿を見なかったのは、盗難のあった日の午前中だけだったな。「ご主人をお迎えに町までまいりますが、何かご用はございませんか？」と言うので、君あての手紙の封筒を渡して、「ぼくの絵の包みの上に宛名書きのかわりに貼っていっしょに送ってほしい」と言ったんだ。

ああ、言い忘れてたけど、ぼくとフォガティさんの買った絵は、城に到着したときに荷物といっしょに彼にあずけてあったんだ。

あと、ちょっと気になったのは、取り調べを待つ間、彼も同じ部屋で控えていたわけなんだけど、なんだかぼくのほうをチラチラうかがっていたんだ。何か隠していたのかもしれないな。

4 P町には、彼の店のほかに2軒も美術品や骨董を扱うところがあるらしい。もちろん、クリフォード伯爵という上得意があるからさ。盗まれた絵は、彼がE市とかけあって伯爵の手に入るように斡旋したものだ。だから、ニセ物をすぐに見破ったわけさ。

ぼくらが城に行く前に寄った店というのが、偶然彼の店だった。フォガティさんはそこでキリストの受難を描いた古い絵を買ったんだ。ぼくらがこれからアントリム城に行くと知ると、あのコレクションはスコットランド1だと、自分のことのように誇らしげに言っていたよ。

ちょうどそのとき売り込みに来ていた画家のボランから、ぼくも1枚買ったんで、それもついでにロイドの店の包装紙にくるんでもらった。

彼が城にやってきたのは、伯爵が書斎に展示室のカギを取りに行ったときだった。新しい絵が入ったので、伯爵に見せにきたと言っていた。

彼は、ぼくらの一行とつねに同じ展示室にいたけど、所蔵品は熟知していていまさら伯爵の説明を聞く必要もないわけだから、一行から離れてひとりで勝手に見ていた。それで、ニセ物を発見したときにも、ぼくらより先に奥のほうに行っていたというわけさ。

彼の持ってきた絵は、もちろんすぐに調べられた。Mの絵とは似ても似つかないものだったし、包みや額縁にはなんの異常も仕掛けもなかったよ。

5 彼は、P町の美術商、ロイドの店でぼくに絵を売った画家だったんだ。彼は、ぼくとフォガティさんが店にいたときに絵を売りに来たんだけど、ロイドがひどく安い値をつけた。それですぐに出て行こうとしたんだけど、ぼくが呼びとめたというわけさ。

若いわりには、なかなかうまい画家だと思うよ。ぼくが買った絵は、彼の抱えてきていた5枚のうちではいちばん良かったな。フランスあたりの海に突き出した岬を描いたもので…えっ、知ってるって？　ああ、そうか。フォガティさんの家に届いた絵がそれだったんだね。ぼくの絵とすり替わったんじゃないかって、フォガティさんが君のところに訪ねてきて、それで届いていた本物を見つけたというわけか。

彼があの絵をニセ物だと確認したのは、その前の日、つまりぼくらとロイドの店で会った日に、城を訪れてやはり絵を売り込んだらしいんだ。そのときにすでに展示室が開いていて、タイムの間で本物を見たという。彼は、以前E市の美術館でもその絵をよく見ていたということで、「昨日見たものとは、ぜんぜん別のものだ」と断言していたよ。

彼がその日アントリム城にやって来たのはぼくらと伯爵夫妻が食事をしているときで、前日伯爵が不在だったので出直してきたということだった。まだ売れていない絵を4枚、持ってきていた。そのどれも、ぼくがロイドの店で見た覚えのあるものだったな。

6 彼は、城ではほとんどぼくといっしょにいたよ。彼がひとりでタイムの間に入る機会はあったかって？

そうだ、伯爵が不在だったときに、夫人といっしょにひとめぐりしてから、しばらく好きなものをバラバラになって見たからね。その意味では、ぼくもひとりでタイムの間にいたことがあるわけだよ。

フォガティさんも、ぼくと同じように家にあてて手紙を書いていたから、それを絵の包みに貼って宛名書きにしたんだと思う。それがどこかで単純に取り替えられたなら、フォガティさんの買った絵が君のところに届いているはずなんだけど……。

翌19日の午前中は、城に電話がないために、本庁に連絡することがあるからと言って、町に出かけたよ。そして、クリフォード伯爵と出会って、馬車に乗せてもらって城にもどって来たんだ。

その後は、あのニセ物騒ぎが起こるまで、ずっとぼくらはいっしょにいたことになると思う。食事もいっしょだったし、展示室では伯爵の説明に熱心に耳をかたむけていたからね。

でも、そういえば、事件が発覚したあと、ぼくらを1室に足止めして、地元の警察の手配と本庁への連絡のために夕方ふたたび町へひとりで出かけていったな。それで、ロンドンの所轄管内で緊急の事件が起こったことがわかって、20日の朝、捜査を地元警察にまかせてぼくより先にロンドンに発ったというわけなんだ。

キャシーの調査

7 伯爵が、あなたたちとの約束があったのに留守にしたのは、E市に来ていたイタリア人の世界的な古美術商と会うためだったということよ。その会談の内容というのは、伯爵が以前から欲しがっていた絵をその古美術商が持っていて、アントリム・コレクションの中のどれかと交換するなら手放してもいいということだったらしいわ。先祖から受け継いだ物を渡すことができないとなれば、交換に応じられるような品は、例の盗難にあった絵くらいしか伯爵には候補がなかったらしいの。

実は、この話は伯爵から聞いたことだけじゃなくて、夫人やロイドの話も総合した結果なの。あたしがあなたの妻だと知ると、ほとんど相手にしれくれなかったわ。

まあ、それでもやっと聞き出したところでは、P駅前で迎えの馬車を待っていると、フォガティが電話局から出てくるのを見かけて声をかけたと言ってたわ。

それから、3つの展示室のカギは、ふだんはけっして人には渡さないのだけど、あなた方との約束があるのに急用で出かけることになったから、夫人にあずけて行ったらしいの。それをとても悔んでいたわ。夫人にもだいぶ当たり散らしたみたい。

8 夫人は、どうして画商ロイドと画家のボランが、あの日訪問することになったのかを説明してくれたわ。

ボランはロイドの店であなた方と会う前、午前中に絵を持って城を訪れていたのよ。夫人は、そのうちの1枚を気に入って、伯爵にぜひそれを買うように頼むから、翌日伯爵が城にもどった頃にもういちど来てほしいと言ったわけよ。そしたら、ボランはその絵を夫人の手元に残して帰ったということなの。きっと、伯爵が気に入ってくれるかどうか不安だったからだろうと、夫人は言ってたわね。事件が起こったこともあって、伯爵はボランの絵を買う気はないと言ったんだけど、夫人は自分の寝室に飾るからと、自費で買い取ったらしいわ。それはそれとして、展示室のカギを開けたのは、そのときボランがぜひ見せてほしいと言ったからだそうよ。

それから、ロイドも事件発覚の前日に城を訪れているのよ。つまり、あなた方と夫人が展示室にいたときの来客というのは、ロイドだったわけね。彼も新しく入った絵を見せにきたの。夫人が、ボランという若い画家も明日の午後来ることになっているから、そのときに来てほしいと言ったら、「かしこまりました」と言ってそのまま退出したそうよ。

それで、彼らは19日にまた訪れたというわけよ。

夫人自身は、その2日間はアントリム城からは一歩も出なかったと言ってたわ。あと、あなたと午前中に庭を散歩していたときに、城の前の坂をフォガティ地方検事が降りていくのを見かけたと言ってたわ。彼は絵のような包みを抱えていたそうよ。

9 彼は、私があなたの妻だと知ると、堰を切ったように話しだしたわ。

彼が心配していたのは、あなたに頼まれた絵の包みと、フォガティさんの包みを取りちがえたんじゃないかってことだったのよ。彼は、あなたに送るように頼まれたあと、フォガティさんにもついでに送ってきましょうかとたずねたらしいのね。でも、フォガティさんは、自分も用事があって町へ行くからと、その申し出を断って、自分の包みを持ってこさせたそうよ。そのときに包みをまちがえたんじゃないかと、すごく気にしていたわ。

そのあと、伯爵の乗った列車の到着時刻に合わせて専用馬車を出して町へ行ったんですって。あなたの包みを郵便局に出しに行くと、ちょうど先に来ていたフォガティさんがいて、電話をかけたいと言うので、電話局の場所を教えたそうよ。で、あなたの包みを送ってから、駅に向かったのよ。

あっ、そうだ。郵便局を出るときに、ロイドとすれちがったとも言ってたわね。絵の包みらしいものをいくつも抱えていたそうよ。

その前日のことにもどるけど、ボランは11時頃、ロイドはあなた方がいた4時頃に来たそうよ。どちらも、面会室に通してから夫人に取り次いだと言ってたわ。

そして、伯爵があなた方を引き連れていたときには、そのすぐうしろに控えていたそうよ。これは、夫人も確認していたわ。

10 彼は、あなた方がこれからアントリム城を訪問すると言っていたので、伯爵が城にいるものとばかり思って、出かけていったそうなの。

城では、面会室に通されて、夫人からまた明日来てくるるようにと言われたので、そのまま町にもどったと言ってたわ。もちろん、展示室にはどれにも入らなかったそうよ。

ニセ物を発見したときには、伯爵の一行からだいぶ離れていたわけだけど、そのときにもし自分がすり替えることができたとしても、持ち出せるはずがないと主張していたわ。それに、一行から離れていたのは、自分だけじゃなく、ボランもあっちこっち勝手に歩きまわっていたと言っているわ。

それから、その当日の朝、フォガティが自分の店の包装紙にくるんだ絵らしきものを持って歩いているのを見たし、そのあといつものように絵の荷を発送するために郵便局に行くと、クックがちょうど出てくるのを見たと言っていたわね。

11 彼はE市の下宿屋に住んでいたわ。有名なアントリム・コレクションを見るのと、自分の絵を売り込みたいのとで、P町を訪れたそうよ。

18日に城に行くと伯爵は不在だったので、その日はP町の安宿に泊まり、翌日また出直していってあの事件にめぐりあわせたと言っているわ。

最初に行ったとき、夫人にコレクションを見せてほしいと言うと、こころよく応じてくれたので、例の絵の本物もじっくり見ることができたそうよ。そのとき夫人にあずけてきた1枚以外のものも売りたかったので、E市で会ったことのあるロイドのところに持ち込んだらしいわ。

あの絵のニセ物が存在するということに関しては、長くE市の美術館に展示されていて、絵の勉強のために模写をする者がたくさんいたから、特別めずらしくはないらしいの。ボラン自身も以前模写をこころみたことがあったらしいけど、途中でやめて捨ててしまったと言ってわ。

２度目に城に行った日、朝、宿屋の２階から町をスケッチしていると、クックが馬車から絵らしい包みを抱えて降りるのを見たということよ。それから、ロイドも絵の包みをひとつ持って通りを歩いていたそうなの。

伯爵の一行と展示室を見て回ったときには、前日１度絵は見ているし、それに絵にまつわる伯爵の自慢話なんかにはたいして興味がないので、ひとりで勝手に見てまわっていたということよ。

⑫フォガティさんは、あのとおり生まじめな人だから、捜査の進みぐあいについてたずねても何も教えてくれなかったわ。ただ、彼自身のことについては、いろいろと話してくれたの。

あなたと別行動だった19日の午前のことだけど、クックから自分の包みを持ってきてもらって、あなたと同じように手紙を宛名書きのかわりに貼りつけると、それを持って町に出かけたそうよ。

まず、郵便局に寄って包みの発送をすますと、クックが入ってきたので、本庁に連絡するために電話局の場所を教えてもらったと言ってたわ。

連絡というのは、前日伯爵が不在で滞在が１日延びたことを報告することだったのね。

電話局は駅のすぐ前にあって、そこを出たところでばったり伯爵に会い、馬車に乗せてもらって城にもどったのだそうよ。

あと、事件が発覚して、城内の大捜索が行われた翌日、つまり20日に、また本庁に連絡に行くと、こんどは至急もどる用事があったので、事件を地元の警察にまかせ、あなたより先にロンドンにもどってきたのよ。そして、次の朝、届いた包みがあなたの買った絵だったので、私のところに問い合わせてきて、本物を発見したというわけなのよ。



グレアム最後のあいさつ



ぼくは、キャシーがスコットランドでの調査の報告をして家に帰ったあと、冷たく暗い留置所の独房の中で、一晩中頭をかかえて考えた。

翌朝、キャシーがまた面会に現われたが、彼女は驚くべき人物を連れていた。
「やあ、グレアムくん。久しぶりだね。でも、こんな金網ごしに会うことになろうとは、夢にも思わなかったよ」

そう言ったのは、なんと、今は中央検察局の検事正になっているアルフレッドさんだったのだ。

ぼくは、夜中に推理したことを夢中でアルフレッドさんに話した。
「よし、わかった。私が直接スコットランドに行って、君の言う線で捜査してくることにしよう」

2日後、真犯人が逮捕され、ぼくは晴れて自由の身となった。

スコットランドまで調査に行ってくれたキャシーには感謝してもしきれないし、やっぱり大事なところではアルフレッドさんの協力が必要だったのだ。

ぼくがこの事件のことをとても大切に思っているのは、そういうことがあったからだ。それに、この事件以後、またアルフレッド検事とのコンビが復活し、彼の役目柄、ぼくの仕事も本格的で大規模なものになっていった。そういう意味でも、この事件は思い出深いものである。

だからというわけではないが、ぼくのこれ以降の活躍は、ひとつひとつがとてもこのページ数では書ききれなくなってしまった。それで、『ミステリー倶楽部』も、残念ながら今回が最終回である。長らく応援してくださった読者諸君には、この場を借りて深く感謝したい。(最後だから、今回の事件についてひとつだけヒントをあげましょう。捕まった真犯人は“ひとり”です)

来月からは、ぼくのファンだったという日本人の女子高生のグループが、新しい難事件に挑戦してくれるそうだ。ぼくら同様、彼女たちをよりいっそう応援してほしい。

では、諸君、さようなら！

グレアムの贈り物 第五話

解答編

キャシーは「うーん」とうなって頭をかかえた。「こういう問題ってむずかしいわね。動機はだれでも同じように持ちあわせているわけだし、しめしあわせてウソをついている人がたくさんいれば、どんな手口だって可能なんだしねェ」
「おいおい、そう言ってしまったらおしまいじゃないか。関係者のうちの半分が共犯だなんてことになったら、ひっかかった人たちのほうは興ざめしてしまうよ」グレアムが笑いながら言った。
「そうね。じゃ、まず犯人を特定できそうなところから解決していくことにしましょ。ええと、最初にサンタクロースが現れたフォーセット家だけど、ディーン家の2階から見ていたグレースさんの証言をしんようすれば、ビビアンさんとフラニーはキッチンにいて、そこに7時45分にサンタがやって来たのね。私はこのサンタがだれなのか、よくわかんないんだけど、次に現れたクレーマー邸は、なんとか推理できそうよ。フラニーはプレゼントをもらったあと、20〜30分2階に姿を消してるわよね。それにグレースさんの話だと、フラニーは外にはしごをかけていたそうだから、それを伝っておりてグレアムのプレゼントをもっていったのよ。どう？」
「道具だてはうまくそろってるようだね。じゃ、次のモリソン家はどうだろう？」
「これは、あんまり手掛かりが少なすぎるわ。しいてあげれば、スティーブン氏が『サンタクロースの大きな靴の足跡の上に新しい別の足跡がいくつかあった』と言っていることね。サンタが来たあとに、だれかがモリソン家を訪れてるなんて変よね…あっ、でも待って。こういうことだったらどうかしら。――モリソン家では、レスリーが『玄関のドアをノックする音が聞こえた』って言ってひとりで出てったんでしょ。もし、これがレスリーのひとり芝居、実際にはサンタが来なかったとしたら、『いくつかの足跡』というのはディーン家のカルビン氏とレスリーの足跡ってことになるんじゃない？」
「なかなか鋭いよ、キャシー。でも、それじゃ、モリソン家にそれより早い時間に来たサンタってだれだったんだろうね？」
「それは簡単よ。レスリーはひとり芝居をしたくらいなんだから、当然サンタの一味でしょ。だったら、サンタの足跡をつけたのも彼自身だったのよ。ただ、やっぱり子供だったのね、遊びにいって帰るときにうっかりサンタの足跡を踏んじゃったわけよ。それに、カルビン氏がチェスに来たのも計算外の出来事だったわけね。これで、『いくつかの足跡』の謎が解けたわ！」
「うまいぞ、キャシー。それだったら、いつレスリーが足跡をつけたかもわかるだろう？」
「ええ、レスリーがディーン家に遊びにいくときに、たとえば自分の靴の上

にサンタの靴をはいていったと考えればいいのよね」

「だったら、フォーセット家に行ったサンタは当然……」

「あっ、そうか、レスリーだったのね。でも、それだとレスリーが7時半にもどってきたというヴィッキーの証言に合わないわ…」

「ヴィッキーはどの時計を見てそう言ったんだっけね？」

「そうだわ。居間の時計は遅れていたのよ。そうすると、えーと、カルビン氏がディーン家にもどって食事をした時間から計算すると、8時15分ころ家にもどったわけだから、ヴィッキーの証言と比較すれば…ええっ、20分か25分もモリソン家の時計は遅れてるわ！」

「そうだよ。レスリーがアリバイ工作のために大幅に時計を狂わせておいたんだね。これで、もしカルビン氏がモリソン家を訪れてなかったら、レスリーは希代の犯罪者だったんだがなぁ」

「まあ、大げさね。あなた、それは自慢してるんじゃないの？」

「え…ど、どうしてさ。なんの根拠があってそんなことを言うんだい」

「だって、こうやってフォーセット家、クレーマー邸、モリソン家と見てくると、みんなサンタになりすましたのは、プレゼントをもらう側の子供たちでしょ。このイタズラは子供たちがやったことだった、となれば、『サンタクロースがほんとうにいるんじゃないかと、だいの大人たちが信じかかった』と、あなたが最初に言った言葉が急に意味ありげに思えるじゃない。フォーセット氏が発案者だったかもしれないけど、計画を立てたのは、実際にはあなたなんでしょ、グレアム？」

「ハハハ、さすがはぼくの妻だね。そのとおりだよ。その調子で、最後に残っているディーン家の謎を解いてもらおうか」

「子供たちをみんな共犯者だと考えれば、ずっと楽に解けそうよ。まず、サンタに扮装できた子供はあなただけよ。サンタのすぐあとにあなたが来たことになってるけど、はじめサンタになってディーン家に現れ、あらかじめ打ち合わせたとおり、ジョニーやギルバートがサンタを子供部屋に引っぱりこむわね。あなたはすばやく扮装を取って窓から抜けだし、表に回ってなにくわぬ顔でまた入ってきたのよ」

「でも、サンタが子供部屋でジョニーたちと遊んでいるのをブレンダが見てるんだよ。それはだれなんだい？」

「ブレンダさんは『機関車の模型のレールをいっしょになってサンタクロースがつないでいました』と言っているだけで、3人の子供たちすべてを見たとは言ってないわ。3人いるように言ったのは、あなたなのよ。あなたと入れ代わったのは、きっとクララだわ。その子がまた隙をみて、元通りにサンタの衣装を置いてきたのよ。どう、正解でしょ？」

「ハハハ。いやあ、君がこんなに推理力があったなんて信じられないよ」グレアムはうれしそうに微笑みながら言った。

「あなたが窮地におちいったら、いつでもすぐそばに私っていう味方がいるってことを忘れないでね」そう言いながらキャシーはグレアムのほほにやさしくキスした。

＊　＊　＊　＊

このとき、キャシーが読者のあなたにむかって、こっそりウインクしたのにお気づきになられたでしょうか？

——実は、この『サンタクロース事件』は、半分以上グレアムの創作だったのです。1週間ほど前からグレアムはキャシーに隠すようにして何かを書いていました。それがこの“事件”のシナリオで、キャシーはうすうすそれに気づきながら見て見ぬふりをしていたのです。もちろん、解答までキャシーがのぞいていたなんて、あなたは思わないでしょうね？　せっかくのグレアムからのクリスマスプレゼントをだいなしにしてしまうようなキャシーじゃありませんよ。

正解者発表

今回もたいそうむずかしかったようですね。またまた正解者がたったふたりということになってしまいました。もう少しみなさんがんばって推理してみください。

正解者は

東京都　小川　裕　様
東京都　阿部淳子　様

小川君には設問のいろいろな問題点を指摘してくださいまして、ありがとうございました。解答編をお読みになって、納得していただけましたでしょうか。グレアムのシリーズは今回でおしまいですが、同様の企画はまだ進行させていただきますので、今後もよろしく解答のほうをお願いします。

解答の募集

今回の「グレアム氏の事件簿—第七話　グレアムの愛した事件」はいかがでしたか？　グレアムが逮捕されてしまいましたけど、みなさんは真犯人を見つけだし、グレアムをキャシーのもとに帰してあげることができるでしょうか？　パラグラフの数は少ないですが、今回もたいそうむずかしくなっていますので、じっくり考えてから解答をよせてください。また、今回も問題を初級問題と上級問題にわけさせていただきました。初級問題のみの解答も受けつけておりますので、ふるって解答、応募してください。

＊　＊　＊　＊

ハガキの送り先は、〒160　東京都新宿区四谷1—8—14　四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部「ミステリー倶楽部　グレアムの愛した事件」係まで。正解者は、抽選で5名をコンプティーク情報部員とさせていただきますので、ふるってご解答ください。

また作者の先生にもはげましのおたよりを待っています。

ドクター四谷の
シミュレーション研究所
SLG WORLD

OPERATION TWO

信長の野望

全国版



こちらシミュレーション研究所。わたしが所長のドクター四谷である。といってもナンのことやらわからん人は、2月号のP.88をすぐに読みなさい。よ〜くわかっちゃっている人、ありがとね。

SLG(シミュレーションゲームのこと)の春一番、吹きまくります。

図の見かた

● 石 高 ▲ 町の価値 | 兵力

上のシンボル1個で石高20に相当
上のシンボル1個で価値20に相当
上のシンボル1個で兵力20に相当

(濃い網)…… 一流の国
(薄い網)…… 普通の国
(白)…… 二流の国



イラスト/渡辺天留子・盛本康成

50ヶ国データ一覧図



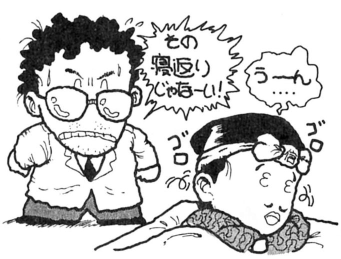


前回とはガラッと変わって、いきなりビジュアル化しての50ヶ国一覧図だ。各国のデータでもっともポイントとなる石高、町、兵力を図の中にもりこみ、民忠・治水度など、そのほかの細いデータもあわせて一流・普通・二流の３段階評価を行った。

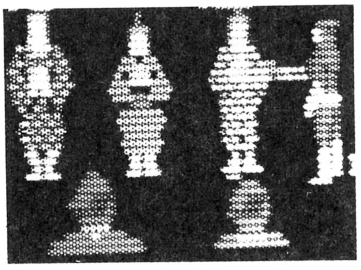
キミが国を選ぶときは、地形・地政的条件（接する国の数や強さ）、大名の年齢も考慮に入れるべきだ。とくに毛利元就（63歳）、南部晴政（62歳）、里見義堯（53歳）の３人は先を考えると選ぶのは……？

もう冬は飽きた。早く春や夏にならないかな。冬は２カ月のみ、春、秋各１カ月で、あとはゼーンブ“夏”、なんて、ウエストコーストみたいな年があってもいいのにィ〜〜、とコタツにはいっておミカンむきながらボヤいている、ドクター四谷です。ホント、冬は寒いから嫌いなんだよね。カゼはひくし、厚着はしなきゃならんし、朝ヌクヌクのフトンから出るときのつらさといったら……ハァッ、ハァックションーン!! ま、よーやく２月だ、豆まきも終わった、もーすぐ春だ！ 残った節分の豆でもかじりながらＳＬＧ（シミュレーションゲームの略のこと、よっく覚えておくこと）をやって春を待とう。

さて、今回も『信長の野望』についてじっくり研究してみよう。前回は、初期設定と内政コマンドの前半で終わってしまったので、今回はその続き。見てのとおり、２ページにわたって50ヶ国のデータがドーンと登場だぞ。これだけ大量のデータがはいっているのも、ＳＬＧの特長だよね。普通のゲームにもデータははいっているけど、ＳＬＧの場合は、目に見え、操作可能なデータの量とゲームのオモシロサが比例していると思う。データやパラメータを見ながらゲームをする、というのがＳＬＧのダイゴ味なのだから、それもトーゼンか。逆に、この見えるデータがいい加減なものだと、プレイしているほうも思い入れがなくなり、つまらないもんになっちまうだろう。



検証2の2：内政コマンドの続きと、外交コマンドをじっくり考えてみよう



◆コマンドNo.13「町を造る」

●効果　町の価値が上がり、それだけ金の収入が多くなる。その反面、民財は下がるので注意。

●実験結果　町の価値が大きくなると、同じ金を使っても上がりにくくなる。価値が100以下だと使った金の½ぐらい上がるが、200〜500となるとだんだん減って⅓〜⅕になってしまう。

●使用のポイント　ゲームをとおしてよく使うコマンド。金と直接に結びついているから、初期のビンボー時代はとくに重要だろう。このコマンドも何回もちょこちょこヤルよりは、ドバッと金を使ってヤルべし。民財は下がってもすぐに影響はないが、秋になる前にフォローしておいたほうがトク。

◆コマンドNo.14「施　す」

●効果　住民・兵に金・米を与えて忠誠度などを上げるためのコマンド。ほかのコマンドなどで下がった忠誠度を戻すための補助コマンドとも考えられる。

●実験結果　民忠・民財のほうは与えた金・米の¼ぐらい上がっている。兵忠の方は⅓ぐらい。これは初めの民忠などがいくつでも上がる数字は変わらなかった。金と米のどちらを与えても、大きなちがいはみられない。確かにもらえるほうにすれば、どちらでもいいか。

●使用のポイント　とかく民衆というのはなんでも欲しがるもので、「笑っていいとも」のスタジオ見学者みたく何か与えておけばそれで満足してしまう、そういう感じがするコマンドだ。ちょっと働くとブ〜ブ〜文句をいうくせに、金や米をもらうとすぐに機嫌がよくなる現金なところを利用して、ほかのコマンドと併用しながら民忠などを高レベル（100〜200）に維持しよう。とにかく民忠・兵忠あたりは一揆謀反（いっきむほん）に深く関係しているので、こまめにチェックして使うべきだね。

◆コマンドNo.17「休　養」

●効果　大名の健康値を上げるためのコマンド。

●実験結果　別にこれといった変化はなく、1〜2季節に健康値が1上がる。

●使用のポイント　確かに健康値は上がるが、それだけのために画面をじっと見ているのはつまらないのでは。

コマンド第2弾は外交関係だ。この



助手の実験レポート



毎度おなじみアキバレポート！　といっても電気製品の安売り情報ではない。当研究所の助手＆便所掃除係の秋葉原くんによるＳＬＧ体験報告なのだ。前回、なんとか領国尾張を治め、隣国美濃に攻め入ったはいいが、ボロクソに負け逃げ帰った秋葉原助手。今回は、少しは進歩したかしらん？

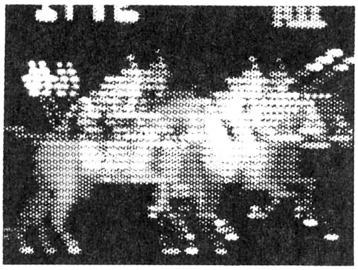
おーい、秋葉原く〜ん！

助手　ホ〜ント、人使いの荒い研究所だにィ。おんなしゲームを何回も何回もやらせやがってよ、いやんなっちゃったよほほ〜い、イタッ！　ナニヤツじゃ、人の頭をポコペンするのは!?

四谷　……。

助手　おっ、四谷のダンナ!!

四谷　ダンナじゃないでしょ、博士と呼びなさい！　ったく、まぁたサボリ



タイプのゲームは内政中心となるから外交関係がどのくらいゲームの中で重要になるのか疑問が残るが、まあコマンドを見てからにスッペ。

◆コマンドNo. 2「戦　争」

●効果　ズバリ「侵略」。

●使用のポイント　これは“いつ”使うかがすべて。たとえ隣りに攻め取れそうな国があっても、中途半端な兵力でいくと、勝っても兵力がボロボロに少ないからほかの国がすぐ攻めてくるし、それじゃあとグズグズしているとさっさとほかの国に攻め取られてしまう。いちばんまずいのが、ただでも少ない兵力を2分、3分して本国まで失うパターンだが、どれくらい兵力があれば安全かというのはむずかしい。もちろんゲームも後半になって500〜600の兵を動かせるようになれば、なんにも気にせずに小錦のようにドスドスドスとツッパルだけでいいのだけど。

そこで提案。コンピュータ同士の合戦や謀反をよく調べ、合戦・謀叛のあった国へ攻めこむのだ。これらの国では、合戦があったばかりだからまともな兵力なんてほとんどない。だからまともな国へ行くよりなんぼかお得というわけ。そのためにも画面に出てくるほかの国の情報は、見逃さないようにしよう。

編　成

	パターン1　バランス型	パターン2　防御型	パターン3　攻撃型
1	30%	50%	10%
2	30%	20%	50%
3	20%	20%	20%
4	10%	5%	10%
5	10%	5%	10%

●効果　自国の第1〜5までの部隊の兵力をある程度自由に編成できる。鉄砲隊は武装度が高くないと増やせないが、それ以外は1〜96%まで変えられる。

●実験結果&使用のポイント　だいたい図のような3パターンに分かれると思うが、どれがいいかというより、そのときに合ったものでいくのがいいだろう。

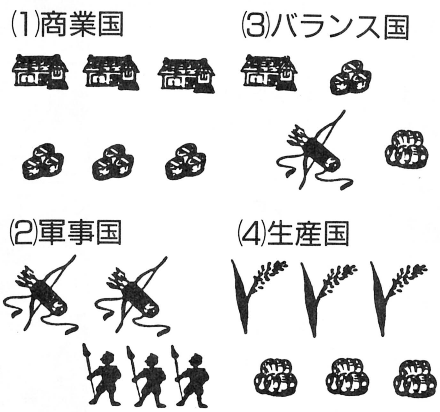
コンピュータがよく使う防御型は、大将のいる部隊が全体の50%以上を占めるが、ほかの部隊が防いでいるあいだに逃げまわったり、反対に敵大将の部隊を攻撃できる長所がある。初期の兵力が少ないときはこれがいい。

第2、3部隊が多い攻撃型は、短期決戦的な合戦に適していると思う。大将は後方に残して、ローラーのように強力な部隊をグイグイ敵のほうに押しこんでいく作戦は気分がいい。

バランス型はいわゆる安全パイ。兵力が多くても少なくても、攻撃にも防御にもそれなり効果的である。

結論もいえばなるべく兵力は集中的に使ったほうが得みたいだ。兵力に差があれば損害も少なくてすみ、決着も早くつく。いちばんいけないのは初めに設定されている平均的な編成。これを早く変えるのがポイントだ。

属　領



●効果　本国以外の属領の経営をコンピュータにまかせる。まかせ方にもタイプがあり、商業、軍事、生産、バランスのどれかをを選べる。

●実験結果　どのタイプもまず金・米を多量にためて、それから町・石高・兵に投資していくようだ。サイクルはすごくゆっくりしていて、3年〜5年でやっと変わったりする。

●使用のポイント　正直な話あまり役に立たない。自分でやったほうが何倍早いかわからないが、めんどくさがりなどにはいいだろう。

これを使うと謀反が起きることもある。自分のことは自分で!?

おってからに。とっとと『信長』をブートして続きを見せなさい。早く、ページがないんだから！

助手　へいへいへいと……。ほらあ、ちゃ〜んと美濃を手に入れてあるでしょ。やることやってサボってるんだから、そうガミガミいわないでほしいよな。

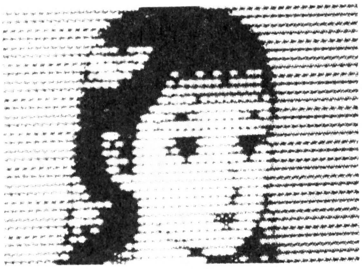
四谷　おやあ、よく征服できたなあ。この前は、ヒイヒイいいながら逃げ帰ったのに。どうプレイしたか、報告しなさい。

助手　逃げ帰ってから、また基本どおりに内政に力を入れて、今度は敵の2倍以上の兵力で出陣したんだ。美濃で謀反が起きたとき、ちゃんとその兵力をチェックしてな。

四谷　やるじゃないか。そいつは高等テクニックだぞ。

助手　エッヘッヘッ（じつは読者が送ってきた必勝法をマネたんだよね）。

なんとかカンニングによって序盤戦の難関を突破した秋葉原助手——ところが金がたまり領国が増え、勢力が安定してくると、やれ忍者だ婚姻（こんいん）だと、横道にそれっぱなしとなった……。



またこれと反対に、コンピュータが兵を連れて出ていった国をねらう「空き巣」戦法も有効。だいたいコンピュータは攻めこむほうに大兵力をもたせるから、元の国のほうは手薄となる。そこをねらうのがこの方法で、うまくいけばイイ国が手にはいるかもよ。

◆コマンドNo. 6「不戦同盟」

●効果　相手の国と結ぶことでお互いに攻めこめなくなる。この確率は最初70％で毎季節低下していく。

●実験結果　申しこんでも断わられる確率が高いようだ。また要求する金額ももち金より上のこともあり、コンピュータ相手だと、10回やって1回でも成功すればいいほう。

●使用のポイント　季節に1回しか使えないコマンドにしては、失敗する確率が高いのでやってられない。金がなくては使えないし、国が大きくなれば兵力があるから関係ないと、まったくいいところはない。

◆コマンドNo. 8「婚　姻」

●効果　不戦同盟と基本的に変わりないが、確率が90％と高いうえに、家と家の関係なので、属国をふくめすべての国が不戦同盟を結んだことと同じだ。

●実験結果　これも失敗ばかりする。本国からでしかできないので、よけいに頭にくるがしかたないか。いろいろな状況で使ってみたが、お互いの国の状態は不戦同盟ともども関係はないみたいである。

●使用のポイント　これもコンピュータ相手では意味がない。

◆コマンドNo.15「寝返り」

●効果　ほかの国の民忠を下げ石高を減らし、そのぶん自国の石高を増す。

●実験結果　成功、失敗が半々ぐらいだが、全100で石高が10、300で15ぐらい。1000でも30ぐらいしか増えない。使った金のわりには効果は薄い。

●使用のポイント　これはこれなりに成功するが、石高を増やすなら開墾でもいいという気がする。相手の民忠を下げるというのが利点だが、失敗すると相手の民財が上がるのでどっちもどっちというところ。これも人間プレイヤー同士で使ったほうが楽しいか。

ふ～、やっとコマンドの検証が終わった。ここでちょっとまとめてみよう。内政は別にして、外交のコマンドは、コンピュータ相手にプレイする場合は、はっきりいって役に立たない。ま、戦争はとにかく、婚姻、寝返り、忍者など、使う金のわりに効果は薄く、失敗することも多いのだ。

おもんぱかるに、これらの外交コマンドは、何人かで同時プレイするときに相手に分からぬように寝返りやら忍者を使ったりでゲームをおもしろくするためにある、と思う。でも、それならそれで、似たようなコマンドを整理して、ほかのプレイヤーにメッセージを送れるとかのひと工夫が欲しかった。

忍　者

(1)民離反
民に話しかけて、不安がらせる



(2)兵離反
兵に大名の悪いウワサをふきこむ



(3)堤防破壊
堤防を壊す



(4)暗殺
大名を殺す



(5)大火
町に火をつける



●効果　雇用の1種。ほかの国へ送りこんで、民忠、兵忠を下げたり治水度を落としたりする。

●実険結果　成功するかどうかは大名の運にかかっているらしい。運が高い大名（80～100）は比較的成功する。民離反、兵離反は忍者を50～100送りこんで、1～5ぐらい民忠・財、兵忠が下がるだけ。堤防破壊、大火も治水度、兵糧、町の価値が3～7下がるだけでたいした効果はみられない。また暗殺も、何度かやってみたが、まず成功しない。

●使用のポイント　高い金をはらうわりにはメッセージだけがおおげさで、たいした効果がない。このコマンドは、個人的な趣味で使って楽しむしかないと断言しておくな。マルチでプレイしたときにでも、1人で使って笑うしかないクラ～イコマンドだね。



助手　おーし、やった、寝返り成功。敵国の住民がまたこっちに寝返ったぜィ。

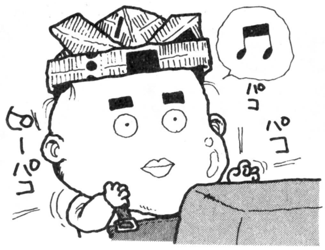
四谷　あのねぇ、そーゆーあんまし関係のないコマンドはほっといて、早く天下統一の道を進みなさいよ。

助手　またぁ、これも実験のうちですよ。あらゆるコマンドを試さないと。おっ、この忍者の絵の出るところが、また楽しいんですよね。

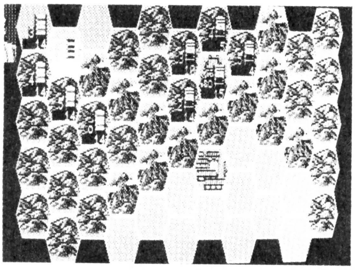
四谷　クラい楽しみかただなあ。ところで、属領もきっちりと管理しているんだろうな。

助手　だいじょーぶ。ちゃんとコンピュータ管理でやっているから、まかせといて。

四谷　ゲッ、コンピュータまかせですと!?



検証3：合戦は男らしく正々堂々がいちばん、というのは本当か？



合戦はこのゲームのアクセントになっている。ゲームをプレイしてみればわかるが、兵力さえ敵の何倍もあれば、テクニックなんかいらないのがこの合戦モードだ。では合戦などせず、いきなり「200対10でAの勝ち！」でもいいじゃないかって？　それではゲームデザイナーは無理だね。光栄の歴史ゲームはこの合戦モードがあることで、単調な経営ゲームから１歩も２歩も抜きんでたものになっているのだ。

合戦になると、まず自分の部隊の配置から始まるが、攻められているときは、下の図のように守るといいだろう。反対に攻めこんだときを考えてみよう。コンピュータ側はきっと城を中心に地形を利用して守っているから、敵の配置をよく見て第１部隊にいちばん近いヘックスに自分の強力な部隊を配置する。できたら攻めこむ前に編成替えをして強力な部隊を1つか2つ作っておくのがベストだ。あとの部隊は敵とあいだをとって第１部隊を守るように配置する。

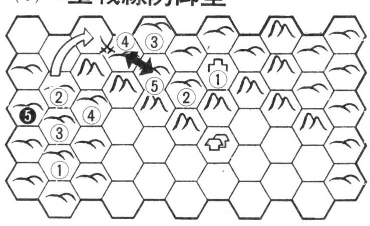
合戦が始まったら、とにかく強力な部隊で敵の第１部隊に向かって一直線。無用な戦さはしない。合戦に勝てば残った敵の兵・金・兵糧は自分のものになるから、とにかく第１部隊を早く攻撃することだけを考えて動かすのが頭のいいやりかた。敵もこっちの第１部隊をねらって迫ってくるけど、どうしてもというとき以外は逃げるのが手だ。

こうして相手の第１部隊を追いつめれば勝てるが、よくウッカリするのが動かしミス。部隊の番号順に動くということを頭に入れて、部隊がつっかえないように注意する。理想的には番号の早い部隊で攻撃して敵を消し、その空いたところへあとの部隊が進入する連係プレイだけど、そうそううまくはいかないね。

移動・攻撃以外にも寝返りという方法もあるが、金をはらってまでやることない、というのが正直な感想。セコイ方法より男は正々堂々がイチバン。

○＝自軍(防御)　●＝敵(攻撃)

(1)二重戦線防御型



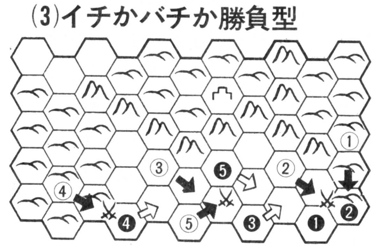
防御型の一般的な例。美濃の地形をうまく利用して、敵とがまんくらべ。敵が山脈の入り口のところでうまく消耗してくれれば、城にたてこもる第１部隊でなんとか防げる。とにかく山脈の入り口で敵をくい止めるのがポイントだ。

(2)誘いこみ包囲型



兵力を２分割した積極防御。城のほうには比較的弱い４、５部隊を、山脈の下には強力な２、３部隊を配置する。コンピュータの主力は城の第１部隊のほうへ行くから、２、３部隊で後ろから敵の第１部隊を攻撃する。

(3)イチかバチか勝負型



どうやっても勝ち目がないときに使う、ギャンブル型防御。味方の部隊を、敵が攻めこんできたほうへバラバラに配置する。運よく敵の第１部隊が近くにいたら集中攻撃して、こっちがやられる前にたたく作戦。

というまに、三河にて謀反発生、ジャ〰〰ン！

助手　あらぁ～、こんなのありかよ。コンピュータまかせで、オレは悪いことちっともやってないのに、汚ないなあ～。

四谷　そうやって人まかせ……パソコンまかせにするからでしょ。それも、いちばん豊かな三河なんだから。

助手　クヤシーぞ、オレは。せめて金だけでも本国に送っておけばよかったのに……。

四谷　順調に中盤戦にはいり、あとはつぎつぎと国盗りを進めるという時期は、けっこう手を抜きがちになるんだけど。とにかく支配する国が多くなれば、それだけチョンボもしやすくなるから、読者も気をつけたほうがいいよ。

助手　ほかの領国を総チェックして、態勢を整えなきゃいけないな。しかし、ホントに三河は惜しいなぁ。

四谷　ポイントポイントでマメにセーブしておけばよかったのに。

助手　早くいってよ、そーゆーことは。

四谷　常識でしょ！

助手　……。



結論：ファンだからこそ、あれこれと悪口をいいたいのだよ光栄さん

『信長の野望』もこれで終わりだけど、初期設定―コマンド（内政）―同（外交）―合戦と見てきて感じたことをひとつふたつ話したい。

まずこのゲームの基本部分の経営からだ。まあ前作よりのパワーアップ版ということでしかたないかもしれないけど、だいぶ前作よりややこしくなった。民忠・財、兵忠などをほかの要素と関連づけるのはよかったけど、根本的なシステムがそのままだからイマイチぱっとしない。正直いってメンドくさいという感じが先に立った。

それに50ヶ国に増えたのはいいが、大名や国の能力格差が大きすぎてバランスが悪すぎる。大名が死んだら終わりというのもどうかなと思う。せめてまた大名を作り直して続けられるとかにしてほしかった。

コマンドでとくに目についたのは、外交関係。ほとんどが高い金を必要とするわりに意味がないと思う。忍者にしても、前作のように20、30送ると国の状態がメチャクチャになるのはおかしいが、今回みたいに１つの要素が２、３動くだけではなんともじれったく、反対に腹が立つだけ。ゲームバランスを気にしたあまりのミスかしらん？

そして最後に、これはほかの人もいってたけど、武将がはいっていなかったということがいちばん残念だ。『三国志』『蒼き狼』にも武将がいただけに、このゲームもきっとという期待大だった。でもそれは見事裏切られてしまった。この声はけっこう多いんですよ光栄さ～ん。泣きついてもしかたないけど、やっぱり信長の下には有名武将（秀吉、光秀など）がいてほしいのが歴史ファンの人情というものですよ。

なんか悪口ばかりになってしまったが、きっとこの声を光栄さんは聞いてくれると思ってのたわけごとですのでどうぞお許しを。信長ファンのみなさんも怒らないように。わたしも信長ファンですからこの記事を書いてるんですから。

さて、次回から取りあげる新ゲームはなにか？　次号乞う御期待！

ここんとこヨロシク！

連載２回目も無事終了、どうでしたか？

それじゃあお便りコーナー「ここんとこヨロシク」ブッとばすぜ。

前回で紹介すると約束した石川くんの報告をさっそく取りあげよう。彼はなんと50ヶ国全国制覇を成しとげたのだ。

彼の必勝法は全部で６つ。ひとつひとつをドクターのレポートと比べてみるか。

①大名の各要素は平均90以上にしてとにかく若い人を選ぶ。オススメは徳川、織田、武田、上杉、今川。

（前回書いた部分だけど、平均90以上ってのはオジサンまいった。シビア～）

②ゲームが始まったら、画面にでてくる謀反・一揆を目を皿にして見る。

（ゴウカク～!!　これに気づけば天下統一もできるわけだ）

③攻めるときは、②から得た敵兵力をもとに兵力を決め、攻めこむ。

（そのとおりです。なかなかわかってるな。でも安全にいくなら最低２倍は連れていったほうがいいぞ。早く勝てばそれだけ得だからさ）

④占領した国の年貢率をチェック!!

（ヘエ～よく知ってたね。コンピュータの国は、目の玉が飛びでるほど年貢率が高いことが多いんだよね）

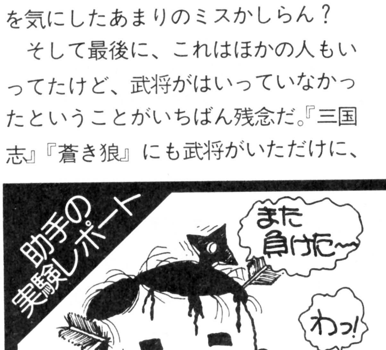
⑤ある程度国をとったら、謀反・一揆に要注意！

（これも確かにいうとおりだけど、できたら１国のときから注意してほしい。でもなかなかわかってるじゃない。もうレベル２も制覇したかな。今回のレポートは70点で合格印をあげよう。本当は内政についても少し書いてほしかったけど、それは次のレポートで）

みんなも『信長の野望』『蒼き狼』『三国志』の３つのゲームの中から１つ選んで、バグ発見、How to Win、感想、イラストなど、なんでもいいから研究所まで送ってくれ。

お便りは…〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷１丁目ビル６Ｆコンプティーク編集部気付「シミュレーション研究所」まで。ついでに研究所で取りあげてほしいＳＬＧゲームも書いてね。

助手の実験レポート



ゲームの後半でもっとも怖いのは、豊かな国が謀反によって独立することだ。これは、50ヶ国制覇をなしとげた石川くんのレポートにも書いてあったぞ（上の「ここんとこヨロシク」参照のこと）。

助手　だめだ、三河の抜けた穴がでかい。敵国もかなりパワーアップしているから、いまの勢力では勝てそうもねえよ。博士、どおすりゃいいの？

四谷　うーむ、残るはアノ手しかないだろうな。

助手　アノ手？

四谷　そう、これじゃい！

ドクター四谷は、静かにリセットボタンを押した。絶句する助手……合掌。

福袋

Hするなら
女子大生が
サイコー！

Hソフト編

その1

『女子大生交際図巻』
女子大生と遊ぼう！



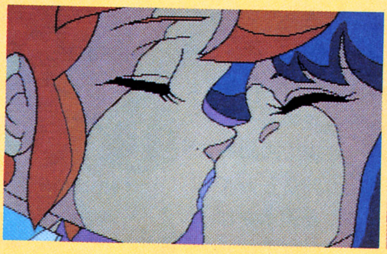


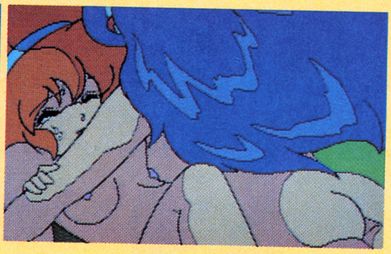


ホンモノの女子大生が“福袋”に登場！　話題騒然の最新作、『女子大生交際図巻』を実写をまじえて徹底的に紹介してしまうゾ。欲求不満気味のキミ、準備はいいかい？　さあ、“福袋”を開けよう！

その2

最新作！
『くりいむレモン』





Hコミック編

大日本ウヒョヒョ読書新聞

Hは読むべし!!!



トップシークレットテレフォンサービス
&Hプレゼント付き

ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編　その1

『女子大生交際図巻』



『女子大生交際図巻』が実写をまじえて、堂々の福袋登場です。以前紹介した『ギャルっぽクラブ』も実写つきだったけど、今回はなんと、ゲームに登場する女のコたちが誌面に登場してくれたのだ。このゲーム、コンピュータにインプットされてる女のコ（実在の女子大生がモデル）とデートを楽しみ、５人の女のコたちを口説いて、Ｈしてしまおうというものなのです。このゲームを企画したのが現役の女子大生、小沢広美ちゃん。女子大生ずくめの福袋！

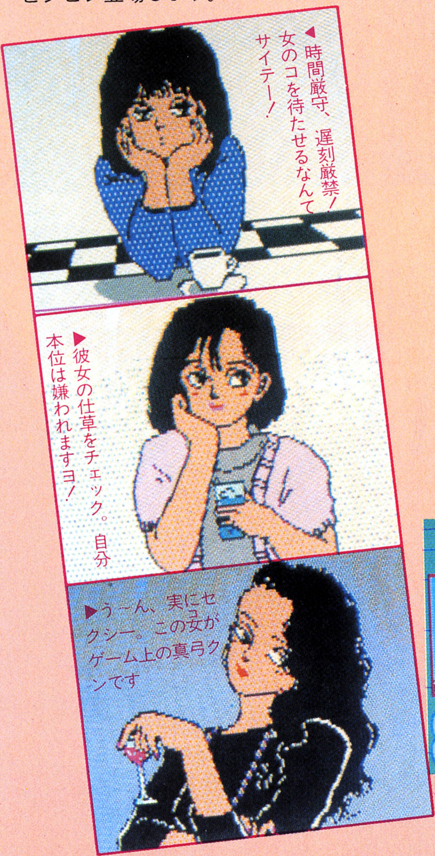
実在の場所で、実在の女のコとデートしちゃおう！

右上のイラストを見てハッとしたキミはなかなかのものですよ。そう、あの内田春菊がキャラクターデザインを担当しているのです。それでは、まずこのゲームについてちょっと説明します。舞台は東京の渋谷とその周辺。なんとなく見おぼえのある風景が画面にビシビシ登場します。キミは、女のコが写真入りで紹介されているマニュアルを見て、気に入った女のコに電話をかける。彼女がＯＫしてくれたら、ゲームスタート。デート・スポットは約50カ所。ディスコやホテル、レストラン、ディズニーランドなど、おなじみの場所がたくさん出てきますよ。画面右に時計とサイフが表示され、時間の経過と現在の金銭状態を知ることができます。





▲岡田真弓クンと◀小沢広美クン。２人とも現役の女子大生だよ～ん、ゴックン！



▶時間厳守、遅刻厳禁！女のコを待たせるなんてサイテー！

▶彼女の仕草をチェック。自分本位は嫌われますヨ！

▶うーん、実にセクシー。この女がゲーム上の真弓クンです

女のコとの会話文は約4000、いろんな場所でいろんな会話を楽しめる。うーん、実にリアル。もちろん、女のコをホテルに誘って○○○することもできる。でも、これがゲームの最終目的じゃない。あくまでも女のコとのデートを楽しむこと。恋のかけひきをこのゲームから学びとって欲しいのです。時間とお金に気をつけて、実際のデートと同じ感覚でプレイしなければ、女のコに嫌われてしまいますよ。ゲームの進行はコマンド選択方式（画面右に表示）だから、とにかく女のコを口説くことに専念しよう。それでは、女子大生のおねーさん目指して、しゅっぱーつ。



▲ゲーム画面。女のコはなかなか表情豊か。コマンド選択方式なので、口説きに専念できるネ

と遊ぼう！

デートに失敗しないためのあの手この手

ワクワクしちゃう



さっそくこのゲームに登場する女のコたちを紹介しよう。彼女たちがモデルになってるので、かなりリアルな情報がもりこまれていますよ。予備知識は多すぎるということはありません。



♥スレンダーなボディが魅力の村上浩子クン（20歳。T157、B80、W57、H80cm）。好きな男性のタイプは、清潔で判断力、行動力のある人。職業なら第一次産業従事者が良いそうです。好きなタレントはシブがき隊、ミハイル・バリシニコフ。考え方が現実的すぎるので、もっと女のコらしい発想ができたらいいな、とは浩子クン本人の自己ＰＲ（？）でした。

▲◀「私って、いっしょにいて疲れないタイプみたい」と広美クン

♥六本木の女王こと、とってもセクシーな岡田真弓クン（18歳。T164、B85、W58、H88cm）。実写でも登場してくれたけど、うん、実にかわいいのだ。好きな男性のタイプは、ソツがなくて仕事のできる人。ただの遊び人はペケ、だそうです。いろいろと遊んでいるけど、最近はプラトニックラブにもあこがれてる。ほのぼのとしたデートがしてみたいな、と真弓クンは申しておりました。

♥スポーツ大好きお嬢さまの井上香織クン（20歳。T154、B80、W58、H85cm）。見るからにお嬢さまという雰囲気の香織クン。性格が外見に出てる人が好き（？）で、キザ、ダサイ、デブは嫌い。該当者は素直にあきらめましょうネ。



▲右上に時計、右下にサイフ。時間とお金に気をつけながらデートしようネ

♥陽気で明るくてボーイッシュな岩崎理恵クン（19歳。T161、B89、W58、H85cm）。逆三角形の筋肉質体型、軽くパーマのかかったショートヘアで、パンツはトランクスが良いそうです。けっこうお酒が強いので、彼女を誘おうというキミ、ちょっと覚悟が必要ですよ。

ムードが大事よ



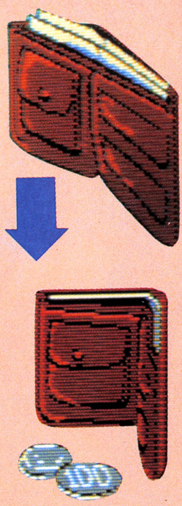


◀▲「ただの遊び人じゃあ人間が浅くってダメね」となかなかシビアな真弓クン

♥しんがりに登場がご存知、このゲームのデザイナーの小沢広美クン（22歳。T162、B83、W59、H87cm）。津田塾大学国際関係学科4年在学中。包容力があって、でも、どこか少年ぽいところがある人、私を誘ってみない。お相手いたしますわよ。太っていて、ネチネチとしつこう人。ひじてつをさしあげますので、よろしかったらどーぞ。私、人に気を使わせない明るい性格です。誘ってね。

女のコの好みを知る。これがデートの出発点

まず、電話で彼女を誘わなければデートは始まらない。この電話のかけ方がなかなか難しい。かける時間帯、電話口に出る彼女の家族との会話など、常識的なことはしっかりとおさえておこう。



◀最初はふくらんでいたサイフも次第にうす〜くなって……

さて、次は待ち合せ場所。落ち着いた雰囲気の喫茶店がベストだけど、なかなかそうはいかないのが現実。ハチ公前とか映画館の前とかになっちゃった時は、彼女が雨や風に当たらないところを選ぶようにしようね。時間に遅れるなんてのはもってのほか。でも、万が一遅れてしまった場合は、とにかく素直に謝まろう。変ないいわけはしないほうがベター。



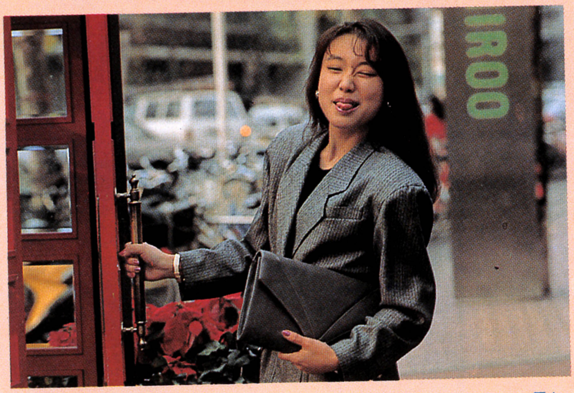
ゲームが現実に…

▲▼女のコの表情はどんどん変わっていく。見ているだけでも楽しいヨ

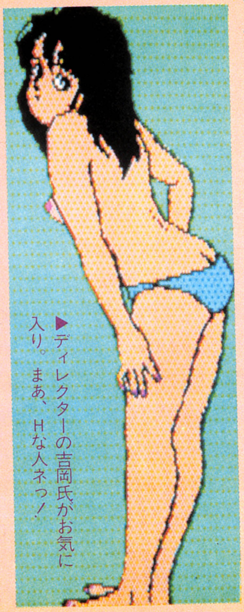


彼女に無事会えたら、さあ、どこへ行って何をしようか。散歩、映画、食事、お酒などいろいろあるけど、彼女の趣味も考えてあげなきゃ。彼女のことをいろいろと調べておかないとこういう時にあわてちゃうよ。

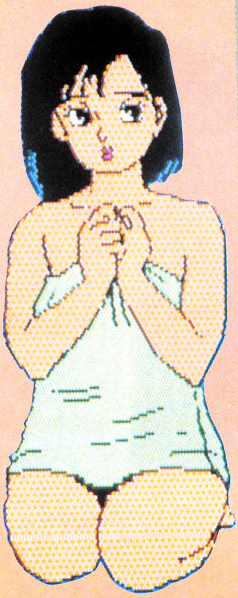
いちばん難しいのが、彼女との会話。面白けりゃいいってわけでもないし、静かなのがいいというわけでもない。ここでもやっぱり彼女の好みに合わせることが大事。聞き手にまわった方が無難かな。笑わせる努力も忘れずにね。そして、ただ彼女と話しているだけじゃだめ。仕草から彼女の欲求を読みとらなければならない。キョロキョロとしていて落ち着きがない場合は〝危険信号〟。話題を変えるとか、場所を変えるとか、何らかの対策を考えよう。



▲「誰か私を誘って」なんてことは、真弓クンはぜったいに言わない……ハズだが……



▶ディレクターの吉岡氏がお気に入り。まあ、Hな人ネっ！



▼はじらいが感じられます。こういう雰囲気は良いですネ



◀バスト85cmの真弓クン。さて、実物はいかに……

さて、ここからが本番。チャンスを見つけて彼女にアタック！といきたいけど、これもなかなか難しい。強引なのや直接的なのは×。ムードをもりあげて、ここぞという時を作り出す努力を忘れずにネ。愛の告白が成功したら、今度はホテルに誘ってみよう。キザすぎず、さりげなく、しゃれた言葉で誘ってみよう。下心ミエミエは禁物ですよ。では、今日はここまで、成功を祈ってまーす！

Hソフト編　その2

最新作!!
「くりいむレモン」



▲こんなH画面がドバドバ出てくるのだ。興奮につぐ興奮、気をぬいちゃダメだよ

みんな大好き、誰でも知ってる、あの『くりいむレモン』が、ついにというか、やっとというかパソコンゲームになった。このゲームは、フェアリーダストのオリジナル・ビデオ『くりいむレモンPART10 スタートラップ』をもとに制作されたもの。かわいくて頭も良くて強い、おまけにユーモアセンスもバツグンの2人、ランとカナタが主人公。地球連邦艦隊SEP隊員の2人は、謎の植物惑星破壊を命じられた。途方にくれるカナタ。一方で余裕を見せるラン。はたして2人は植物惑星を破壊することができるだろうか？　ストーリーはビデオのものを再現したものだけど、ビデオを見てしまった人でも楽しめるように作られているのでご心配なく。隠しコマンドでスペシャルシーンを見ることができるゾ！　ワクワク、ドキドキ!!　（対応機種：ＰＣ98、88、ＦＭ7、Ｘ1各シリーズ／6800円）



▲うれしうれしのジャストサウンド対応。セクシーボイスが楽しめるヨ!!

トップシークレットテレフォン
03-359-7777

またやります！ 生声（なまごえ）テレフォン！

いつも楽しいネタ、貴重なネタをビシビシ流しているトップシークレットテレフォン。さ～て、'86年7月号の『ギャルッぽクラブ』で山口美和ちゃんと秋元ともみちゃんに登場してもらったのを覚えてるかな？　そう、あのセクシー生声（なまごえ）テレフォンをまたまたやってしまうのだ。今回登場してくれる女のコは、"福袋"の中にも出てくれた『女子大生交際図巻』の小沢広美クンと岡田真弓クンの2人。どんなことを話しているかは、ヒ・ミ・ツ。だって、トップシークレットテレフォンなんだも～ん！

ひとつ注意。興奮のあまりまちがい電話をしないように。上の番号を落ちついて正確に回してネ。もし、まちがえてしまった場合は、黙って切らずに、ゴメンナサイ、とちゃんとあやまるようにしてネ。電話のかかりやすい時間帯は、夜遅くとか朝早く。みんながあまりかけない時間帯をねらうのがベターですネ。



第１回	2／7	➡	2／17
第２回	2／18	➡	2／27
第３回	2／28	➡	3／6
お休み	3／7		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

マリエちゃん

年齢／15歳（推定）
血液型／不詳

魔界の学校では、性教育のお時間だった。生徒の代表として、マリエは人間の世界へ行き、せっくすしてくるように命じられる……。

少女期の山口小夜子をほ～ふつさせるオカッパ、黒髪のロングヘアー



ヒップ82cm
ウエスト59cm
バスト78cm
（すべて推定）

丸い。なにもかもが丸っこいのがやさしいかんじなのだ

この抽象性がいいのである。基本的に妖精、小悪魔のファンタジーだから、生々しさはいかん

淫らな千夜一夜

群馬・高崎で開催されたコミケのエロ同人誌の行列に、サルが一匹混入していたという、嘘としか思えない報告もある）今こそ人類は立ち上がらねばならない！

おっと、思わずリキんでしまい、個々の本の紹介を忘れていた。まいなぁぼぉいの『ロリコン戦士プロテクター』は、躍動感ある肉付きのよいキャラと、プロA風、ダーティペア風、スケバン刑事風のストーリーで読ませるよ。

んで、おおや舞の『学園スクランブル』は、〃必殺シリーズ＋スケ番刑事＋α〃の巻頭書き下ろしを含め、全10編がなかなかの物。

『千物語VOL・I』は、アラビアンナイト形式で、各作家がH小話をつむぎ出すという企画もの。各話のつなぎで、王様が「次の話を聞くまで断じてお前を殺すまい」というわけ。杉本ガクの「スイミング占い」が異色作！

しかし、考えてみれば、幾千、幾万の物語が若き同人誌や作家によってつむぎ出されているわけである。アラビアンナイトで、王様は毎夜語られるシャハラザードのお話で、心を浄化され、よき君主に戻るのであるが、われわれHCの読者は、幾千もの物語によって、いったいどうなるのであろうか。ふむ。

それはともあれ、久しぶりに千之ナイフの単行本が出た。結局は、その作者のキャラクターが好きか嫌いかの問題なのである。好きなものは好き！　他の誰がどんな文句を言おうが、そんなことは知ったこっちゃないのである。幾千の淫らな物語によって、ワシの頭がどうなろうと、けっこう！　なんて、ね。

千之ナイフのキャラクター、大山は大・大・大好きです。

最後に、つくしの真琴他のオムニバス本『フルーツみつまめ VOL・2』が出ましたよーん！



◀▲『シンデレラDOLL』辰巳出版　700円



▲『フルーツみつまめ②』
オーク出版サービス　880円
つくしの真琴、GREAT GAIJIN、他

古典鑑賞

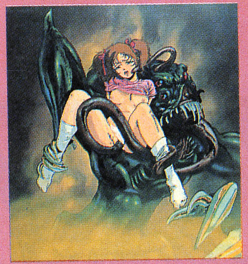
温故知新！

バイオレンスピカレスクのカルト作家

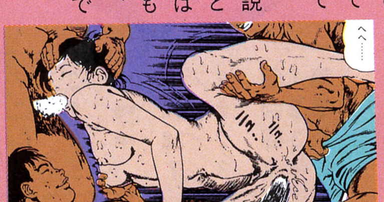
これは古典ではない。だが、この前田俊夫という作家は、以前からカルト性の高い人で、「エロトピア」に連載されていた、『タクシードライバー』『血の罠』『にっぽん色魔党』など、アメコミに影響を受けた作風には、根強いファンがいる。特に、三浦和義を悪漢に仕立てた『血の罠』は、そのバイオレンス性において、いまだに名作として語りつがれているのである（残念ながら、絶版になっている）。その彼が初めてエイリアンものに挑戦した『うろつき童子』が、JAVNによってOAV化されるということで話題を呼んでいる。18禁ではないので、『リヨン伝説フレア』ほどのハードさは望めないかも知れないが、かなり期待できそう。



◀『うろつき童子②』ワニマガジン社　480円



▶ビデオ『うろつき童子』より。30分（予定）12800円



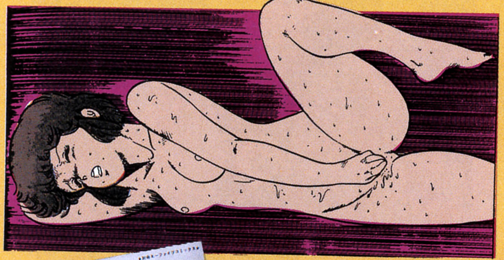
▲かなりハードコア！　独特の、ねばっこさのある描写がいい

大日本ウヒョヒョ読書新聞

うーっ、寒いねー。こういう日は、ウヒョ新でも読んで読書計画でも立てるしかないよ。読めば心も頭も下半身からポカポカ暖かくなってくる！

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

物語の彼方へ



HCデータバンク完成

キミはこの美少女症候群時代が生んだ珍書、本誌増刊号「福袋」を買ってくれたかな。あれさえあれば、書店で恥ずかしい思いをせずに、そそるHCが見つけられるのだぞ。まだの人は、すぐ書店に行きなさい。

さて、実はあの「福袋」でとりあげられたHC、さらにその資料となったHC、合わせて約500冊が、その後どうなったかご存知であろうか？ けっして編集部員が私物化したのではなく、編集部別室のとある部屋に、きちんと整理され、項目別にパソコンで情報を管理できるようになっているのである。通称〝禁断のエッチの間〟といわれるその部屋は、ありとあらゆるHCの情報が集積され、いつでも情報が取り出せるようになっている。いずれはパソコン通信によって、誰もがいながらにしてこの80年代後半の若者スケベ文化を享受できるようになるであろう。とりあえずは、「HC・BOX」と称して、入場料をとる個室にしてはどうか、という意見が、忘年会席上で久木さんから提出され現在検討中である。

前置きが長びいた。さっそく本論に入ろう。左のチャートは、「まんがの森」(☎03・341・0921)の86年11月売り上げ表を元に、大山が独断でHCをセレクトしたものである。去年11月だから少々古いのはカンベンしちくれい。まさに86年HC業界は森山塔の年であり、後半は『パンプキン』などの〝書籍タイプの雑誌〟の年でもあった。まったくうんざりするほどの発行点数であった。うんざりするほどの。まさに〝妄想よ、生めよ、増やせよ、地に満ちよ〟なのだ。しかし、うんざりしていても、キミはオナニーをやめられない。ただこくだけではサルにも劣る〟(JOT会長・吊端撃彦)だからこそ、HCの読書研究が急務となっているのである。サルはHCを読まない。また選定する能力もなければ、コミケに同人誌を出店することも不可能なのである。(しかし去年末、



◀◀まいなぁぼぉい『ロリコン戦士プロテクター』松文館　800円

H·COMIC 試みのベスト10

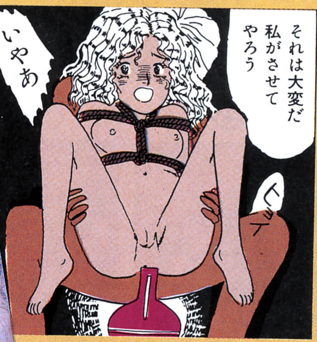
	書名／著者名／発行所
1	準子さんの肖像　森山塔　笠倉出版社
2	パステル♡の誘惑　もりやねこ　松文館
3	美少女症候群　ふゅーじょんぷろだくと
4	ペギミンH　森山塔　辰巳出版
5	パンプキン⑪　わたなべわたる他　白夜書房
6	ティータイム　時坂夢戯、他　白夜書房
7	マイドール　上総志摩　辰巳出版
8	桃色、だい好き！　森山塔　日正堂
9	忍者がなんじゃ・天の巻　サトウユウ　白夜書房
10	学園スクランブル　おおや舞　司書房





◀▲おおや舞『学園スクランブル』司書房　800円





◀▲よしだけい、他　『千物語VOL.1』　桜桃書房　880円

女子大生の生写真&Hコミックプレゼント！



小沢広美ちゃん

まず最初にここを見た人、悔い改めなさい。中を見ずしてHを語るなかれ！　女子大生のキャピキャピ姿に感動した人、ためらうことはない。すぐに応募しなさい。Hにためらいは禁物ですぜ！



ハーイ、みんな元気にパソコンしてるかな？　私が企画した『女子大生交際図巻』、とっても楽しいから、ぜったいプレイしてみてネ。デート・シミュレーションって、今までは男性が作ったものが多くて、自分本位っていう感じがしたの。だから、それじゃ私が……と思ったのがそもそものキッカケ。本だとこっそり先を見ちゃうことができるけど、パソコンゲームだとそうはいかないし、複雑にもできるしネ。エッ、私のこと知ってるって！　そーか、みんなしっかりテレビ見てるのネ。実は以前に「オールナイトフジ」とか「ミントタイム」に出てたことがあるの。では、ちょっと自己紹介。スリーサイズは“福袋”の中を見てもらうことにして……、音楽はスタイルカウンシルとかシンプルマインズ、俳優はメリル・ストリープ、スポーツはスキーとテニスが大好き。もちろんHも好き（？）ですヨ。キミたち、私とデートしてみない？　実物は写真より良いものですヨ……！

生写真

❶小沢広美ちゃん……………………50名
❷岡田真弓ちゃん……………………50名

Hコミック

❸ロリコン戦士プロテクター… 3名
❹学園スクランブル…………… 3名
❺千物語……………………… 5名
❻シンデレラDOLL………… 3名
❼フルーツみつまめ②………… 3名

❸



❹



❺



❻



❼



応募方法

★上の“福男”の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキにはほしい商品の番号のほかに①キミの好きなソフトベスト3②住所③氏名④年齢⑤職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部「H大プレゼント」係。しめきりは62年3月7日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この他の懸賞に当選できない場合があります

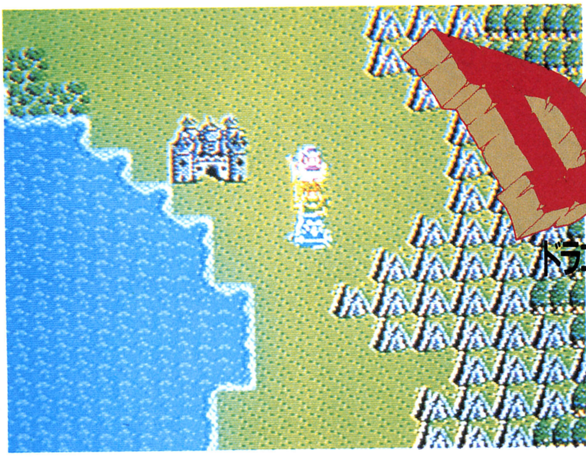


ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
アーケード・エクスプレス
そふとくりーむ新聞
コンプティークネットワーク
ファミコン探偵団
SEGAニュース
COMPTIQ COMPTIQ
©1987 Charlie PRESENTS
やっちまえ！
コンプティークのひなまつりだヨ
^^
ムム今月もH..
COMPTIQ
みんな勝手にやってネ！
目が回っちゃったヨ

イラスト／原美恵子

ファミコン探偵団

待ちに待った『ドラゴンクエストII』がついに発売された！ 前作をはるかにしのぐスケールで、新たなる冒険が、いま始まる!! はたしてキミは、ラスト・シーンを見ることができるか？



ドラゴンクエストII 悪霊(あくりょう)の神々(かみがみ)

広大なマップの中にひしめく、膨大な数のモンスターや謎。キミ自身の英雄伝説を創るため、いま冒険へと旅立て!!

世界を脅(おびや)かす邪神教徒どもをうち滅ぼすのだ！

平和の国ローレシア。その昔、闇の支配者竜王を倒した若者がローラ姫とともに築きあげたのがこの国であった。若者とローラ姫との間に生まれた３人の子どもたちは立派に成長し、それぞれ国を分け与えられた。兄王子はローレシアを、弟王子はサマルトリアを、妹王女はムーンブルクの地を治めることになったのだ。

こうしてロトの血筋を引く者たちによって築かれた３つの国には100年の間、平和が続いた。

ところが、事件は突然起こった！ ローレシアの国にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのだ。

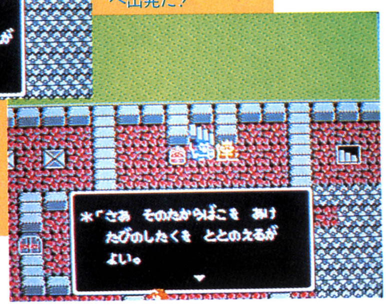
彼の話によると、世界を再び闇に包もうとする邪神の教徒たちが現れたという。彼らによってムーンブルクの城は攻め落とされたのだと……！

ローレシアの国王は王子に、邪教の教祖、大神官ハーゴンをうち倒し、邪神教徒たちを全滅させるよう命じた。

こうして、ロトの血筋をひいた若者は、その知恵と勇気を武器に戦いの旅に出たのだった……。



▲ある日、１人の傷ついた兵士がローレシアの王国にたどり着いた。話を終えると兵士は息を引きとってしまった！



▼銅のつるぎと60ゴールドを手に入れた勇者"こんぶ"。これで戦いの準備はできた。いざ、冒険の旅へ出発だ！

前作とちょっと違うコマンド



▲"そうび"のコマンドを実行すると武器や防具の名前の頭にＥマークが……

基本的な操作方法は前作と同じ。今回あらたに増えたコマンドは"そうび"だ。武器や防具は、何種類も持てるが、ただ持ってるだけじゃあ意味がない。このコマンドで装備しなければならないのだ。うっかり忘れないように気をつけよう。

こんどは3人で冒険だ！



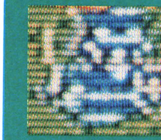
前作ではひとりさびしく冒険の旅を続けなければならなかったけど、今回は主人公のほかに２人の仲間を加え計３人で旅をするのだ。

まずはこの２人の仲間を探しだすのが、ゲームの第１目的。３人で戦えば怖いものなしだもんね。

ところが敵もさるもの。チームを組んで襲いかかってくるのだ。

複数対複数の戦闘だから、ちゃんと戦略をたてることがたいせつ。レベルの低い仲間は“防御”で身を守らせるか、誰に何をさせるかは自由自在。

キビシイ戦いを勝ち残れるかどうかはキミの頭脳にかかっている。



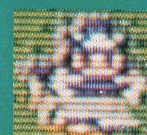
●主人公

ローレシアの若き王子。知恵と体力を兼ねそなえた最強の戦士だ。



●サマルトリアの王子

ある程度の武器と呪文を使える、他の２人の中間的存在。

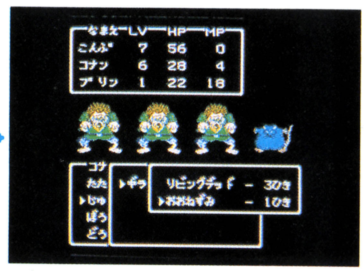


●ムーンブルクの王女

紅一点。重い武器は持てないが、魔法の専門家だ



▲“こんぶ”はリビング・デッドを相手に……



▲“コナン”はギラの呪文で大ねずみを攻撃だ



▲レベルの低い“プリン”ちゃんは身を守ろう

こんな場所がある

前作の何倍もの広大なマップには、じつにいろんな場所がある。避けては通れないところもあるから、よーく研究してみよう！

教会



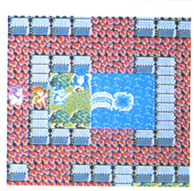
戦いに破れ、死んでしまった仲間を生き返らせてくれるほか、呪いをとく、毒の治療なんてこともしてくれる。ただし、寄付金が必要だぞ。



旅のとびら



ここに入ると、まばゆいばかりの光が輝き、別の場所にワープできるのだ。トコトコ歩いていくのがメンドクサイ人はおおいに利用しよう。



福引所



店で買いものをしたりすると、もらえることがある福引券。これを持っていれば、スロット福引きが楽しめちゃうのだ。



塔



草原にそびえ立つ高い高い塔。その内部は、かなり複雑な迷路になっている。どんなアイテムが隠されているかはヒミツ。探してみてね。



ほこら



前作でも重要な意味を持っていた“ほこら”。

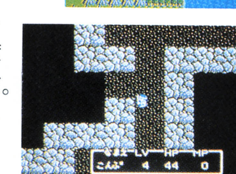
見つけたら迷わず中に入ってみよう。重大なヒントが得られるかもしれないぞ。



洞くつ



前と違って、たいまつや魔法を使わなくても洞くつ内は明るい。ただし全体は見渡せないのだ。アイテムを探してくまなく歩け！



長い長い冒険の旅のはじまり！

敵と戦い、経験値を上げながら、2人の仲間を探そう！

キミが操るローレシアの王子は、知恵・勇気・体力と三拍子を兼ね備えた戦士だ。どんなに重い鎧や武器だって自由自在に使いこなせる屈強の男。

でも、魔法はまったく使えない。旅の途中では、薬草を持ってないと体力回復だってできないのだ。

ああ、こんな時にあの2人さえいてくれたら…。

そう、サマルトリアの王子とムーンブルクの王女ことだ。彼らはいったい、どこにいるんだろう？　まずはサマルトリアのお城でいろんな話を聞くとしよう。とくに王様の話はタメになるはず。

また、王子の妹の証言では、彼らはたいへんな“のんき者”らしい。はて？

ムーンブルクの王女もまた、巨大な謎に包まれて行方不明。廃墟となったムーンブルクの城に行ってみるのも、ひとつの手かな？

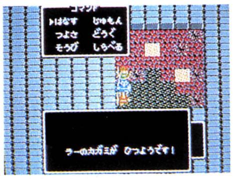






▲ウーム、ひと足ちがいであったか。残念！

◀どこかでひと休みでもしているのかしら？



▲“かぜのマント”はどこにあるのか？

◀“ラーのカギ”は何に必要なのか？

銀のカギを探せ！

扉を開けるには、カギが必要だ。銀色の扉は銀のカギで、赤い扉は金のカギを使えば、開けることができる。

扉のむこうには重大な秘密が隠されているかもしれない。ぜひともカギを見つけださなくちゃね。銀のカギはほこらにいる老人の話を聞けば、どこにあるかわかるぞ。





▲囚人だって、カギの重要さを知っている！

◀ほこらでまずは情報を仕入れる？

呪文

サマルトリアの王子、ムーンブルクの王女が使える〝呪文〟は心強い味方。しっかり覚えて有効に使え！

ホイミ
戦いで減ったHP（体力）をある程度回復できる。戦闘中も使えるぞ。

マヌーサ
怪物たちのまわりに、不思議な霧を発生させ、敵のミスをさそう事ができる。

ラリホー
相手の脳神経を一時的にまひさせ、しばらくの間、眠らせる事ができるのだ。

キアリー
毒におかされた味方の体から毒素を消しさる事ができる便利な呪文。

ベホイミ
ホイミより、さらに強力な呪文。味方のダメージをかなり回復してくれる。

ギラ
指先から小さな炎の玉を飛ばし、敵に相当なダメージをあたえる事ができる。

ルカナン
相手の守備力を下げる事のできる呪文。敵にあたえるダメージが大きくなる。

スクルト
仲間全員の守備力を上げてくれる呪文だ。受けるダメージが少なくてすむ。

マホトーン
相手の呪文をいっさい使えなくする効力をもった呪文なのだ。

バギ
となえた者の体のまわりを真空状態にし、それで相手を攻撃できる。

リレミト
洞くつや塔の内部から、一瞬に地上へと脱出できるのがこの呪文だ。

トヘロス
聖水と同じく、しばらく怪物たちを寄せつけない。洞くつ、塔では役だたない。

ルーラ
最後に復活の呪文を聞いた場所まで、瞬時にもどる事ができるぞ。

トラマナ
バリアーの効力を消す事ができる。ノーダメージでバリアーを進めるのだ。

ベギラマ
ギラのより強力な呪文。その強大な攻撃力に敵もタジタジ…。

ベホマ
ホイミ、ベホイミより強力な体力復活の呪文。最大まで体力を回復できる。

イオナズン
敵のすべてにものすごいダメージをあたえる強力な呪文だ。

アバカム
カギを使わなくても、扉を開ける事ができるという便利な呪文。

メガンテ
呪文をとなえた者の命とひきかえに、敵を全滅させる事ができる。

パルプンテ
すべてが謎につつまれた呪文。どんな効力があるのか、その存在さえも不明。

ザラキ
相手の体力の血液を一瞬にして凝固(ぎょうこ)させてしまう、別名“死の呪文”。

ザオリク
戦いで死んでしまった味方の魂を呼びもどせる、教会いらずの呪文。

アーケードエクスプレス

節分、立春を過ぎたとは言え、まだまだお寒うございます。こんな時はゲームでもやって、思いっきり熱くなるのが一番！ 今回はナムコゲームのダブルアタックでキメます!!





レイラを救出せよ！

ローリングサンダー

世界平和を脅(おびや)かす悪の組織「ゲルドラ」の陰謀をあばくため、地下基地に潜入し、捕われの仲間を救出するのが私に課せられた使命だ。私のコードネームは「アルバトロス」。はっきり言って私は……めちゃカッコイイ！（何のこっちゃ）。



我々のチーム名は「ローリングサンダー」



1960年代の後半、ＴＶでは『スパイ大作戦』や『0011ナポレオン・ソロ』なんていう、輸入物スパイ・ドラマが全盛の時代。そんな時代を舞台にした、「古き良きスパイ」ゲームが登場だ。

ところはニューヨーク。謎の男「マブー」が率(ひき)いる秘密組織「ゲルドラ」は、密かに世界征服を企(たくら)んでいた。一方、いち早くこの陰謀の存在をキャッチしたＷＣＰＯ（世界刑事警察機構）では、特殊工作部隊「ローリングサンダー」の女性工作員レイラをゲルドラに潜入させた。ところが逆にレイラは捕えられてしまった。そこで、悪の陰謀を叩きつぶすため、レイラを救出するため、ゲルドラにのり込んだ命知らずの男こそ、このゲームの主人公「アルバトロス」なのだ!!

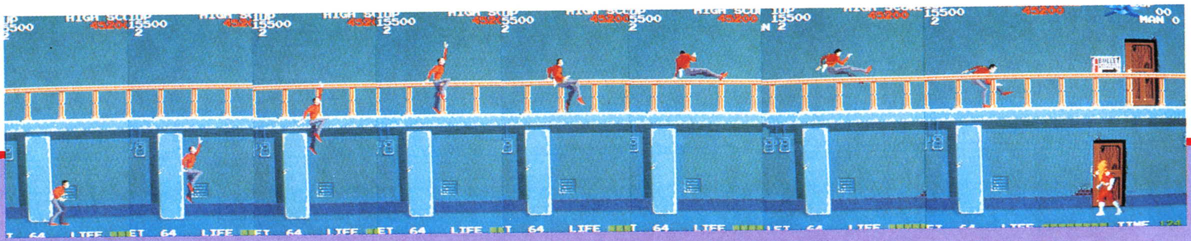
と、ゆーわけで、このゲームの一番の見どころは、なんてったってアルバトロスをはじめとした登場キャラの華麗なアクションの数々だ！ とくに上方へのジャンプや下方にとび降りる姿は、絶品!! マスカーピンクやマスカーイエローなど敵キャラのやられ方（前に倒れるのと、後ろに倒れる２パターンがある）もリアルで、床に倒れるとガスが抜けたように消えていく。

先へ進めば、ゲルドラの刺客・改造人間や改造動物も出現し、主人公の行く手をはばむ。これはなかなかＳＦＸ（？）してまっせ!!



▲主人公の足元で消滅していく、マスカーイエロー。敵の１人が驚きのあまり踊っている

イラスト／中野豪

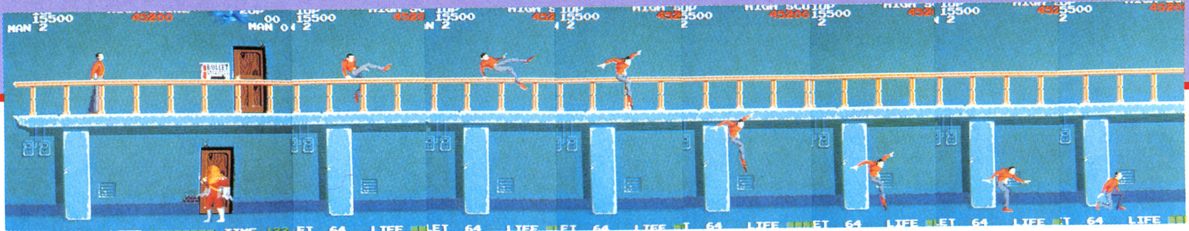


JUMPボタン&レバーで上下の階へ自由自在！



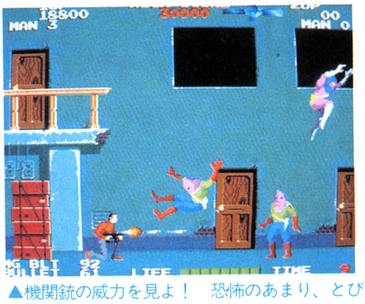
前のページでも書いたけどこのゲーム、何がいいって、それはもうアクション！　のひと言につきる。
2階や木箱の上など高い場所へは、レバーを上に入れながらジャンプボタンを押すと、ヒラリと舞いあがり、スタッと着地。また逆に、2階や階段の手すりのある場所でレバーを下に入れてジャンプすると、手すりを越えて階下へ飛び降りる。
「フッ……きさまらにこのマネができるか」
「なっ、なにを……をろあっ！」
マスカーもジャンプはしてくる……けど、カッコよくない。

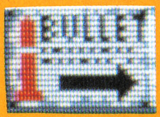




武器庫に入って弾をイタダキ！

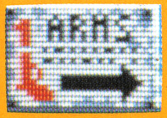
画面内にはドアが散在しており、これから戦闘員が湧いて出てくる。これに気をつけなければならないのは当然だけど、なかには看板の付いたドアがあり、ここに入ると武器を補給することができる。
ピストルの弾は数が1になると、連射ができなくなってしまうので、みだりに乱射することは避けよう。マシンガンも同じこと！


▲機関銃の威力を見よ！　恐怖のあまり、とびはねて逃げていくヤツもいる（これは冗談）



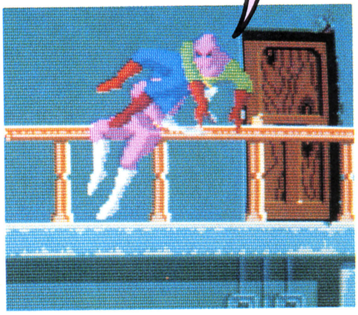
弾薬庫

持ち弾の数を、数十発増やすことができる。
最初の持ち弾は50発。マシンガン使用中は数だけ増えるが、やられると50発にもどってしまう。



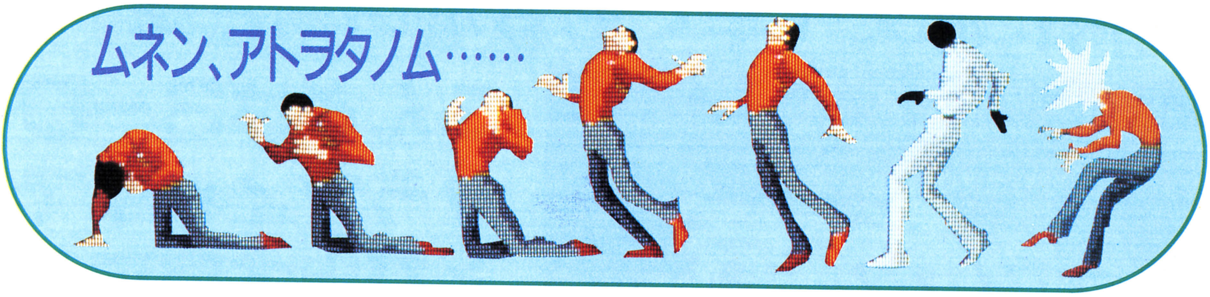
マシンガン

フルオートで連射できるマシンガンを持つことができ、すでに持っている時は弾数が補給される。
マイキャラがちゃんと銃を持ち替えているところに注目！



マスカーは大別すると2種類！

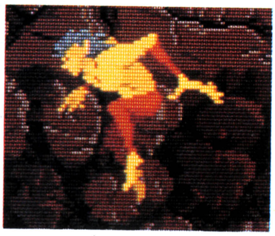
1発であっけなくやられるピンク系(目が「ソ」の字)と、2発撃たないと死なないイエロー系(目が丸い)がいる。弾を撃ってくるのも当然、いる。



マークしたい敵キャラたち

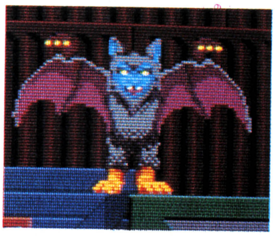
やっぱりSFXしている敵キャラたち。怪人図鑑といった感じでどーぞ。

ブローガ　手足の長い人造人間



マブーによって改造された、怪奇テナガザル男。一定距離まで近づくと、飛びかかってくる。しゃがんで撃たないとダメで、弾が当たると、青緑色の炎をあげて消滅。松本零士の某マンガに、こんなのが。

ゲルソ　人面コウモリ

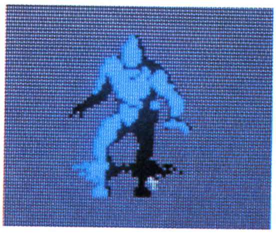


恐怖の人面コウモリ。

主人公が近づくと上空を飛び回り始め、不意に急降下しておそってくる。

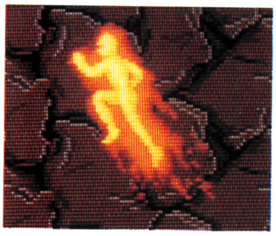
主人公をあざ笑うかのように、ケタケタ笑っている顔がいやらしい。

忍者部隊　「月光」……ふ、古い！



2面の終わり付近から登場。壁の中に隠れていて、主人公が近づくといきなり出現する。先へ進むと、3発撃たないと死なない手ごわいヤツも出てくる。出現場所を覚えておいて手前では徐行すべし。

ファイアーマン　炎のように熱い人!?



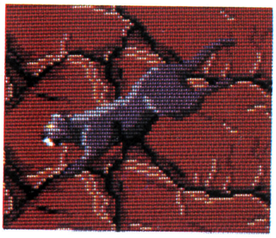
マグマ地帯に入ると、炎の海からとび出してくる。

撃つと火の玉に分裂し、これに当ってもやっぱりダメ。

なお、この火の玉も撃つと得点になる。

油断のならないヤツ。

パンサー　ただの黒ヒョウ……ではない

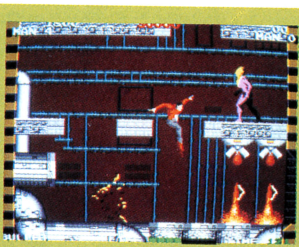


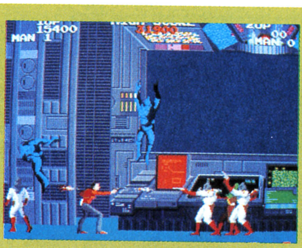
主人公が近づくと飛びかかってくる、単なる黒ヒョウ……と言いたいところだが、これが暗い画面に限って出てくるので、気がついたらやられていた、なんてことがよくある。出現場所を覚えて。

追いつめられたマブーは、レイラをつれて逃げてしまう。そして…

5面をクリアしても、司令室には誰もいない。なんとマブーはすでに、レイラを連れて逃げていたのだ。くそー、ひと足遅かったか！

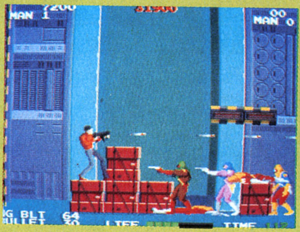
さらにゲームは“STORY　2”へと続き、敵の攻撃も一段と激しいものとなってくる。そして今度こそマブーを倒し、レイラを救い出せるのだ





◀司令室モニター前の激しい攻防戦！ マブーはこの向こうにいるんだが……

◀不意に壁から出現する忍者部隊。武器は持っていないが、知らずに進むとやられる





◀おわあっ、これはいちばんむなしいタイムオーバー！「いま一歩じゃったの」

◀おおっと、これは激しい銃撃戦です！ こんな時はジャンプして敵をつってみよう

期待に応えて早くも登場の第2弾！



こんどは3ーDグラフィックでとび出す興奮!!

昨年の夏コスモブルーの爽快感をぶちまけてくれた「サンダーセプター」が、グレードアップして帰ってきた！こんどは迫力の立体画像で、3ーDに攻めてくるぞ!!

必殺の迫力！ 前作にまさるスリルとスピード!!



▲今回はこのようにスコープを通して画面を見るのだ。ヘタの横好きで熱中する[た]であった

3-D感覚の立体映像ゲームといえば、まっ先に思い浮かんでくるのが、セガの『サブロック3-D』。敵のミサイルが目前に迫ってくる、あのドギモを抜くような感覚がたまらなかったけど、今回紹介するこの『サンセプII』の、敵が、そして宇宙が迫ってくる快感も絶賛に値する。

VHDの立体映像はご存知かな？

あれと同じ方式で、スコープを通して、交互に書き換えられている画面を見る仕組みになっており、これで「とび出す迫力」が楽しめるというワケ。

画面にはフレネルレンズがかぶさっていて、これによって迫力倍増、立体感をさらに演出するんだけど、横からギャラリーしても全然わからないというのが欠点。横着せず自分でやろーね!!

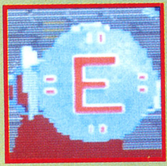
パワーボールが新しい

最初から余談で申し訳ないけど、このゲーム、「アクセルを踏む」ことを知らない人が……いるんだよね。困ったもんだ。

それはさておき、ヘタッP(ピー)な皆さんのために……というワケではないが、2種類のお助けアイテムが登場した。面の特定のポイントで仲間機が後方から飛んできて、カプセルボールを置いてってくれる。これを逃がさず取ると、エネルギーが増えるか、もしくは一定時間バリアがついて無敵となる。

とくにBボールは、逃がすと地獄を見ることが多いので、ゼッタイ取りたいね。

Eボール





あまりゴッツンゴッツンやって、もたもたしていると出てくるアイテム。これに頼っているようでは、まだまだ先へは進めませんよ！

Bボール





一定時間バリアが張られ、敵の弾も障害物もなんのその。逃がすとオダブツという箇所がほとんどだから、死んでも取ってほしい!?

コースも新キャラも、そしてトラップも増えた。キミは全コース走破できるか!!

画面がとび出すこともさることながら、コースにいろいろと工夫が出てきたのが、サンダーセプターII。思いもよらない場所に恐ろしいワナもある！

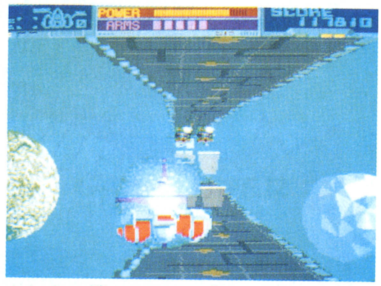
さて、前作では4面までだったコースが、今回は6面までに増えた。しかも敵を撃った分だけのエネルギーが次の面のスタート時に補給されるシステムで、よけてばかりでは先がもたない。大破なんてしようものなら大変な騒ぎで、2回やらかすと全面クリアは風前の灯だそうだ。

さらに今回は、ナパーム弾が強力にパワーアップ。なんとピラー（柱）や隕石、バキュラ（おっ、新キャラですネ）などを破壊できてしまうからウレシイ。というか、後半の面になると、これを使わなきゃ通れない場所が出てくるんだよね。だから、4面から先は本当に必要だと思う場所以外はガマンしよう。余裕ができたら、点かせぎに使ってしまえ！　ということでネ。

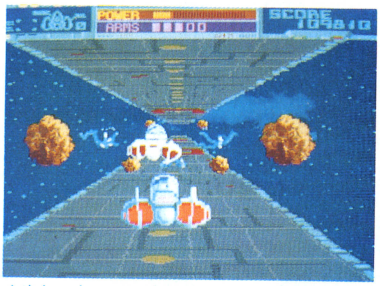
キミはMASTERの栄光を勝ち取ることができるか？　〔AOI改め(た)〕



▲新しい障害物の一つがこれ。いきなり「段違い平行棒」を始めたくなってしまう!?



▲ナパーム弾は3面までは「点かせぎ」の道具に等しいが、4面からは貴重品。大切に使おう！



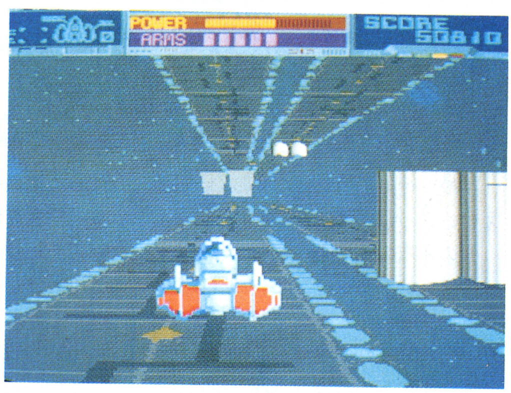
▲出たっ！　これがパワーボールを置いていってくれる味方機。なお、撃ったり合体はできません



▲左上にあるバリバリ電磁波。こいつもやっぱりぶつかると大破してしまう。きれいだけどね



▶クセ者キャラの1つがこれ。画面の上下をポンポン跳ねてる、ボールみたいなキャラだ。ナパームを使って適度にやっつけるのがいいのだが……



▶アウトランのdコースではありません。途中で道が2つに分かれ、進路を選択しなければならない場面も出てくるのだ。キミの判断にまかせるヨ



▶そしてそして、極悪キャラのきわめつけがこの「火」。下の道が断続的に開いて、ポッと火を吹き出してくる。上方を行けば、当たることはない



▲やったぜ、面クリだっ！　まあ、1面・2面はほんの小手調べ。前作をかじったことのある人ならば、すぐに行けると思うよ。――なお、ボーナスのたぐいは入りません

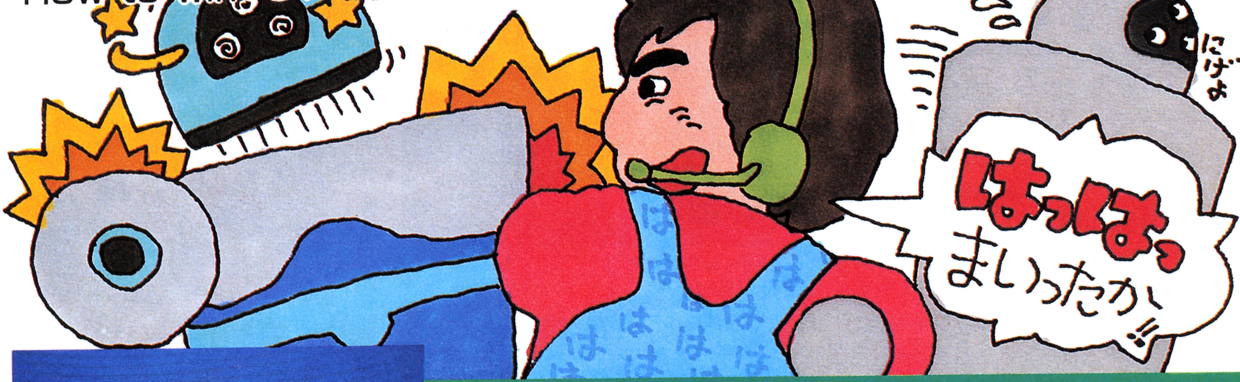


▲敵を撃墜した数によって、スタート時にもらえるエネルギーの量が違う。バシバシ撃ち進んでいかないと、先へは行けないぞ……！
6面まではイバラ道

※世はまさにVGMブーム。そんな中で、1月25日、ファン待望「タイトー・ゲーム・ミュージック」が出た（見城先生元気？）　なんと過去9年間の、よりすぐったVGM全15曲を収録しており、古くは「スペースインベーダー」から、最新では「スーパーデットヒートII」まで、果てはマニア秘蔵の「アウターゾーン」のアレンジバージョンまで入っているのだ。これを聴いて泣けない人は、この私が黙っちゃいない！(た)

SEGA ニュース
セガ情報局

今月は新作紹介と、いま一番人気の『スペハリ』をHow to Winしちゃう! さあ、いくぞー!!





ハイスクール! 奇面組

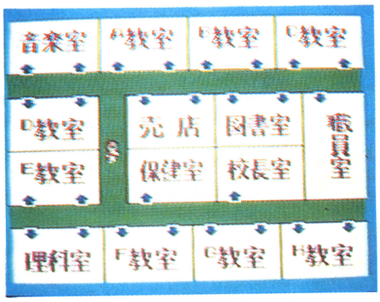
すっごくカワユくて、ちょっぴりミョーなアクションアドベンチャー登場!!

プロローグ〜ストーリーは静かな午後に始まった!

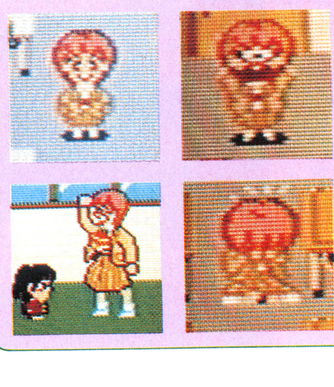
学校へ行ってて、何が楽しいって言えば、やっぱり昼休みと放課後だよね。

大の親友の河川唯と宇留千絵も女の子の典型的なパターンで、放課後のダベリングをしてたんだ。そこへ通りかかったのが、かの有名な奇面組。そうです。あの超個性派5人組。はっきり言ってただの変態。(あっ言いすぎか!?)その5人組がいきなり2人に"奇面フラッシュ"をあびせたもんだから、もう大変。千絵ちゃんなんか、びっくりして気絶してしまった。

親友を気絶させて逃げていった奇面組を正義感の強い唯ちゃんが放っておくわけがない。そこで学校中に隠れている5人を探し出して、たっぷりと先生にお説教してもらっちゃおう! っていうわけなんだ。それぞれの個性に合わせた方法でなければ奇面組のメンバーはつかまえることができない。アクションゲーム的要素もあるけれど、やっぱりキミの知恵が大切なのだ。



唯ちゃんのカワユ〜イ百面相の巻なのだ



▼▶仲良くおしゃべりしている2人に近づく奇面組。そして……





▶奇面フラッシュ!もう許してあげないんだからネ!!

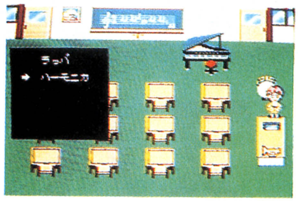


 イラスト/相村嘉一

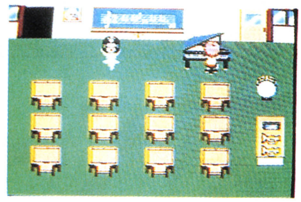
いっきなり大爆笑の音楽室。キメ手は……

ゲームがスタートしたら、まずは手近な音楽室に入ってみよう。敵がいないからラクなもんです。②ボタンでコマンドモードの切り替え、③ボタンでアクション（ドアを開けたり、物を投げる）をするわけだ。

まずは机を開けて中身を調べてみよう。ボーナス点やアイテム、そして時々ゴキブリやクモなんてのもが出てくるんだ。アイテムは相手によって使いわけが必要だから場所を覚えておくと、なくしたときに便利だね。ところでピアノを弾くとバレリーナが出てくるけど……。

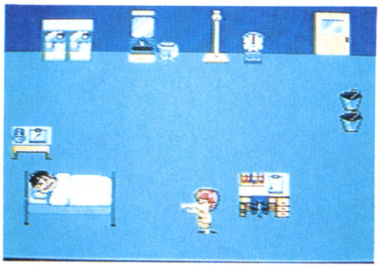


▲ハーモニカとラッパが置いてあった

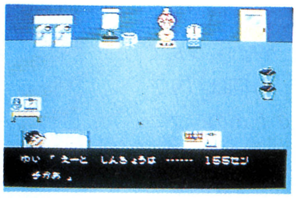


▲気まぐれにピアノを弾いてみると…

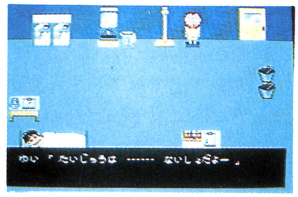
みんなの憧れ(?)の保健室でこんなことを!?



保健室といえば×××なコンプティークだからきっと×××だと思ったんじゃないかな？　でもね、そこはスッコーンと抜けてしまうくらい、あっかるいゲームなんだよネ。残念でした。ここでは唯ちゃんの身長と体重をはかったりもできるんだ。でも音楽室の次に来たわけを鋭いキミならもう気がついているハズだ。保健室といえば仮病の楽園、だからおもいっきり、アレしてコレして、そんでもってこうするわけです。



▲身長は……155センチ。カワイイね

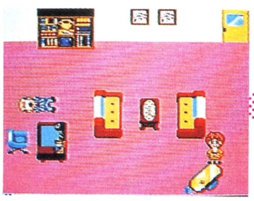


▲体重は……レディはないしょ！

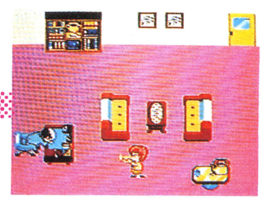
オチャメすぎるとやっぱりしかられちゃうぞ!

校長室って、もしかしたらな〜んにも意味ないのかな？　だってアイテムもないみたいだし、何かするとすぐに校長先生がおこるんだもんね。自分は居眠りしてたくせしてサ！

さて、もうそろそろ各部屋で奇面組のメンバーらしき人物は発見できてるよネ!?　そこで原作をあんまり知らない人のために５人の特徴を教えておこう。一堂零（いちどうれい）は奇面組のリーダーで無邪気。冷越豪（れいえつごう）は酒とプロレスが大好きというこのコーナーの編さんのようなタイプ？　出瀬潔（しゅつせきよし）は女好きのスケベ（これは……おっと！　これを言ってしまうとコワイ)、大間仁（だいまじん）は寝ることと食べることが好きで、物星大（ものほしだい）は女の子より色っぽい、というような感じです。それぞれの特徴から弱点を探そう。持ってるアイテムを順に使って確かめるのはめんどうでしょ？

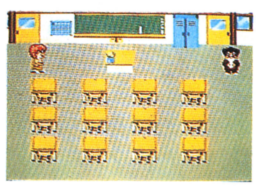






奇面組のキミョ〜な百面相！

キミはもう全員捕まえられたかな？　え？　捕まえ方がわからない？　もうロープは持ってるでしょ？　それを奇面組がノビてるうちに使っちゃえばいいんだ。そうすれば勝手に縛り上げてしまって千絵ちゃんに画面外にけり出されてしまうからね。まずはロープを見つけておかないと何にもならないぞ。１日も早く５人を捕えて、じっくりと先生にお説教してもらっちゃおう！



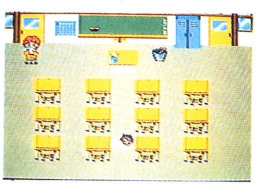
◀教室にあったラブレターを投げたら、まっかになって読みだしたぞ。これはチャンスなのかな？



▲つかまえた奇面組は職員室でコッテリとしぼられていたぞ。みんなどういうわけか、せいしゅ〜んって顔つきですね。おっかしいの！



▲この豪速球を受けてみなさい！　な〜んて唯ちゃんが言うわけないね。本当は"いくわよ〜、そおれ"ってなもんです。このあとどうなるかはやってみてのお楽しみ



▲ハーモニカで子守唄を吹いてみたら、な〜んと赤ちゃんになって泣き出しちゃった！　このスキにつかまえようか、それともやさしくあやしてあげようかな？



▲黒板消しを“てい！”っと投げたら、ドロロ〜ンと忍者に変身しちゃった。な〜んてサービス旺盛な奇面組なんでしょうね。でも油断は禁物なんだよ

●12月21日に発売されてあっというまに売り切れ続出になったという『セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1』にCD版が追加発表されたぞ！　これを記念してアウトランのポスターを5名様にプレゼント。あて先はコンプティーク編集部セガ情報部まで。

SEGA版 How TO Win

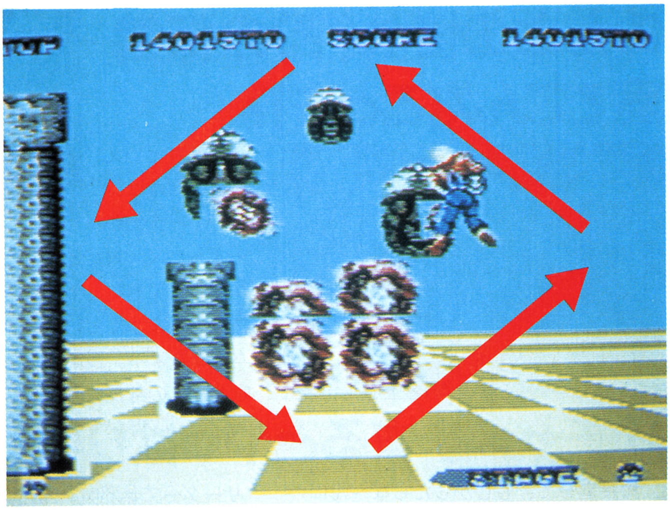
スペースハリアー

ムズイっ！ なんとかしてっ！ というリクエストにお答えしてのテクニック編だ!!

入門編 ダイヤモンドパターン

大人気の『スペースハリアー』も、ちょいレベルが高過ぎて「ユーライアを見たことがない」なんていう人まで出てきてしまったので、今回はハリアーをアーケードでやらなかった人のためのテクニック講座です。

まずは通常の飛びかたなんですが、右の写真のように反時計回りのひし型に飛行するのが一番安全です。こうして飛ぶと敵の弾を自然をかわせてしまいます。ボクはハリアーが地上を走っている姿が好きなので必要な時にしかやりませんが、それでもいつのまにかこうなります。反対回りでも最初のうちは構いませんが、後半になると敵の弾と同調してしまうことがあるのでおすすめできません。地上物と空中の敵をこの方法でかわしながら攻撃できるように、ぜひなって下さい。



応用編 敵の動きのパターンと弱点を知れ!

さあて、ここからはちょっと慣れが必要になってくる。ダイヤモンドパターンをしつつ色々なワザをつかわなくちゃならないからネ。でもここで練習しておかないと、あとになってどうにもならなくなっちゃうから、何度でも納得のいくまで繰り返してやってみて下さい。とくに地上物と空中物の両方が出てくるところではダイヤモンドパターンが崩れやすいので注意しよう。

見かけにだまされるな! アイダの弱点はコレ!!

見ためはゴツイけど、アイダの弱点は、アタリ判定のアマさにある。アイダのワキをかすめたように見えるタマでも、しっかり「当たり」に判定され、右の写真のようになってしまう。アイダが縦一列になってやってくる場所だって、あえて危険を冒して正面から迎え撃たなくても、すぐワキを駆け抜けながら撃ちまくればＯＫってワケさ。



ドラゴン退治はアタマで勝負をキメロ！

スケイラ、ゴダーニ、サルペドンといった大ボス（キャットテールのようなカッコのボス）は一度帰してしまうと次に来た時に弾のスピードが上ってくるよね。だから極力１度でしとめておきたい。そんな場合には徹底的に頭だけ狙おう。２首の場合には色が早く変わる首をねらえ。数発撃って色が変わらなかったら反対側の首を攻撃しよう。この色の変わるのが早い首はよく入れ替わってしまうから、わかったらスグに集中的に攻撃しておこう。





ユーライアの1upポイントを大切に

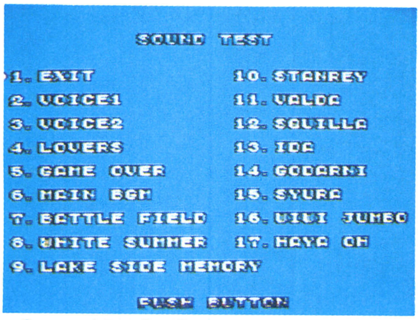
500万点で１人増えるという途方もないこのゲームの場合、ボーナスステージはとても大きな意味を持ってくる。地上物の出かたは一定しているから早めにユーライアを移動させておこう。目標はステージ５で35本！



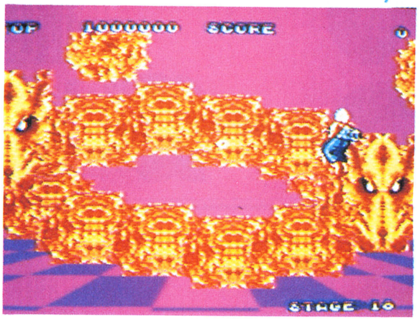
まだまだ序の口？　仕込みの数々

MUSICソフト？ サウンド・テスト

セガのゲームといえば音楽がサイコーだよね。そこでハリアーのＢＧＭの全部をフルコーラス聞いちゃおう！　というのがこれだ。やりかたはいくつかあって、デモ中にコントローラを右左下上と押す、とか、デモでハリアーの手に合わせて上、左上、左、左上、上とコントローラを操作するというもの。
（情報＝竹内久徳クン〈東京〉、山本久始クン〈東京〉）



▲①キーの上下で曲を選んで、ボタンを押してみると


▲は、速い！　とても追いつけない！　ウーム、これは

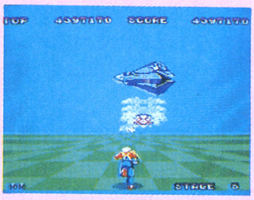
ああ、禁断の18ステージ、デモセレクト

２Ｐ側の①ボタンの左を押したまま、電源を入れて、デモになるまで待ってください。その後、キミが何を見てしまってもボクは知りません！（情報＝染川幸信クン〈静岡県〉）と、ゆーわけで、その後シーンが上の写真ネ。

そして、お次がコンティニュー。ゲームオーバーの表示中に①ボタンの左下と②か③ボタンを押せばＯＫ。ただし３回しかできないので注意。（情報＝須江信洋クン〈東京都〉）

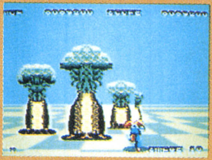
必殺／　幻の隠れキャラが今ここに！

取材に行ったときは隠れキャラはないって言ってたよーな気がするんだけど…。まあ、出てしまったものはしょうがないか。出し方は５面のボーナスステージでなるべく木を倒さない。少なくとも５本以内に。すると1upして、この隠れキャラが右から出現してくる。これを撃ち落すと、なーんと1000万点になってしまうんだ。ずい分こったボーナスだね。（情報＝秋葉和己クン〈東京都〉）


▲これかウワサの隠れキャラ！

ステージ10はサーカスアクションで勝負！

ステージ10はマツタケの立ち並ぶ間をすり抜けていかなくてはならない。絶対に端に寄らずに中央でうまくかわしていこう。端に寄ると次のマツタケはまず通り抜けることはできないようにできているんだ。



ドム大行進！　先手必勝作戦で行こう

この11ステージからは急にドムの数が増えてくるんだ。そしてドムにも数種類あって、逃げれば平気なものと絶対撃たなければならないものがある。だから、とりあえず姿が見えたら、一発ブチ込んでみることだ。



レーサー顔負けの超ハイスピードステージ

ステージ14は更にハイスピードになるからビンズビーンの上下のタイミングを覚えてしまおう。ビーンを発見してから動き出したんではとても間に合わない。他の敵を出現目印にするのもいいんじゃないかと思います。



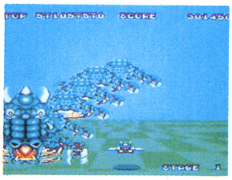
サルペドン対策はとにかく一気の連射だ！

ステージ15のボスともなれば一度帰らせてしまうと火の玉が非常に速くなる。頭の動きをよ～く見て、最も近くに来て火の玉を吐かなくなったところを一気に連射する。できるだけ早いうちにカタをつけてしまおう。



幻のスペース・ウォーリアーがやってきた!!

ＡＭショーでしか見ることのできなかった幻のジェット機・ハリアーがマークⅢ版にも隠されていたんだ。出し方は今のところ危険な方法しかわかってないので、探してみて下さい。ちなみに今回はワークエリアを操作しました。ジェット機は操作が上下逆になってるぞ！
（情報＝稲田裕一クン〈東京都〉）


◀当たり判定が小さいから楽に戦える！



◀ユーライアからジェット機が降りてきた!?

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

「ドラゴンバスター」が小説になった！

みんなは井沢元彦という小説家を知っているだろうか？江戸川乱歩賞を受賞した『猿丸幻視行』などの歴史ミステリーを得意としていて、また、『復活一九八五』などのSFや角川文庫では『叛逆王ユニカ』というヒロイック・ファンタジーも書いちゃうという幅広い活動をしている小説家なんだ。そんな井沢さんが、今度はあのナムコの名作「ドラゴンバスター」を小説にしてしまったのだ。ファミコンでも発売され大人気のこの「ドラゴンバスター」。ひと足先にお話をうかがってみた。

—どういうきっかけで「ドラゴンバスター」を小説にしてみようと思ったんですか？

井沢　角川書店の方から最初にこういうものを書かないかというお話があったんですけど、もともと新しい物好きで、こういう分野ってまだほかの人があまりやっていないでしょう。そういう新しいところに興味がわいたんです。

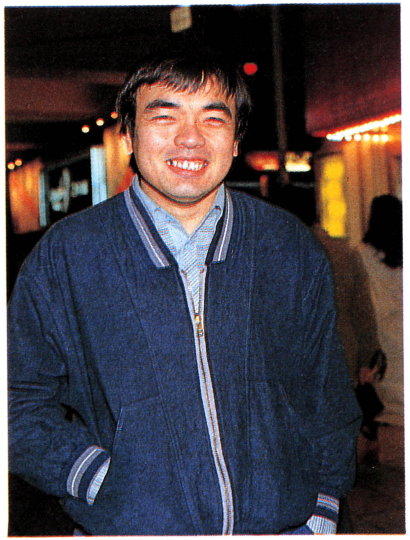
—今までお書きになった歴史推理物とはずいぶん違うような気がしますけど？

井沢　傾向は違うかもしれないけど、たとえば『義経幻殺録』という文芸推理でも、芥川という実在の人物が主人公で、フィクションをおりまぜることはできても、彼が生きた時代はきまっているし、それを変えることはできません。制約がありますよね。それは「ドラゴンバスター」というゲームの基本設定の制約の中で書いた小説と同じ。そういう意味では一貫しているんです。

—ストーリーは？

井沢　だから、小説もゲームの基本ストーリーをふみだしていないです。ひと言でいうと、主人公がいてお姫様を助けるために冒険にのりだすというものです。でも実際やってみるとむずかしかったですね。

—どういうところが？



▲井沢元彦さん近影

井沢　ゲームの方は前提があたまにちょこっと入っていて、実際は武闘シーンから始まるわけでしょ。ところが武闘シーンというのは文章で書くとたいして長くならないんですよ。いろんな敵が出てきたとしてもね。アクションのバリエーションってむずかしいんですよ。へたすると単調になっちゃうし。

—ほかには？

井沢　あとバイタリティとか、ゲームならではの制約があるでしょう。それをストーリーの中でいかすのがね……。

—そこらへんはどういう具合いに処理したんですか？

井沢　それは読んでのお楽しみということで。（笑）

—それ以外に読んでほしいところというか、売りの部分はどういうところですか？

井沢　ファミコンならグロービスが出てきて、なぜ旅立ったのかなんて、3行ですませていますよね。それがこの小説を読めば、主人公と一体になれるというか、実感できるというか、まあ、これを読めばゲームがなおいっそう楽しめる、ということですね。

—ところで、ゲームのほうは実際やられました？

井沢　ナムコで少しだけやりましたよもうとってもむずかしかったですね。面クリアなんてできなかったです。

—ファミコンとかやられるんですか？

井沢　野球とか将棋とかソフトが10本くらいです。新人類じゃなくて、すばやさが勝負になるのはダメ。

—ゲームセンターへは行かれるんですか？

井沢　昔はよく行きました。TBS時代、インベーダーがはやってた時、取材へ行ったこともあるんです。

—パソコンのほうはどうですか？

井沢　やりたいと思っているけど、まだですね。ワープロはオアシスを使っているんですけど。

—じゃあ、原稿もそのワープロで書くんですね。

井沢　いまんところ半々です。

—「ドラゴンバスター」は？

井沢　残念ながら手書きです。

—今後、「ドラゴンバスター」のような形で書かれることはあるんですか？

井沢　ゲームの内容にもよるけど、おもしろければやりたいですね。きっと今後小説はもちろんだけど、劇画とか映画をふくめて、ゲームに関する情報量が多くなるでしょう。画面だけでヒーローと一体化するというんじゃものたりなくなってきていますからね。そういうことで小説を読みはじめてくれる人が増えればいいと思います。小説には小説なりのおもしろさがあって、それがわかるようになれば世界が広がって楽しいですよ。

—では、とりあえず『ドラゴンバスター』を買って読もうということですね。

井沢　そうですね。



▲これが小説『ドラゴンバスター』

さすらいの かくれんぼ

『シルフィード』はすげえ！

今月は、ただ今大人気の『シルフィード』の隠しコマンドや隠れキャラを大々的に紹介してしまうのだ。

まずはミュージックキャラリー。先の面まで行けなくても、『シルフィード』の全12曲がすべて聴けちゃうというもんだ。やり方は、デモの最中ESCを押し、それからCTRLとF5のキーを同時に押す。これでスペースキーを押すたびにサウンドがどんどん変わっていくのだ。すげえだろう。

続いては、5面と10面のあとにあるインターバル画面の隠れキャラ。5面ではなんと今年のえとであるうさぎが出て、10面では、本来なら敬礼をするはずのキャラの首がふっとんじゃうんだ。やり方は、それぞれインターバル画面で、5面は、UとSとAのキーを同時に押す。10面は、DとEとAのキーを同時に押す。これだけでOK。

ところで、15面のあとのインターバル画面はどうなっているのかって？ 当然あります。でも、これは自分で探してみよう。やり方は同じだからね。

続いて、キミたちが1番知りたがっていると思う、ワープの方法を教えてしまおう。

6面へ行くワープと11面へ行くワープの2つがあるんだけど、やり方はだいたい同じだ。

まず、6面へ行く方法だけど、タイトルが出ている間に、テンキーの0、4、1、3、4、5、0、7と押したあとリターンキーを押す。すると5面の最後にワープして、6面からスタートできるのだ。

11面へ行く方法も同じく、タイトル画面が出ている間に、テンキーの8、8、0、1、6、8、0、0を押したあと、リターンキーを押す。すると、10面の終わりにワープして、11面からスタートできるのだ。

さて、16面からスタートできるワープはないのか？ まあいろいろためしてみよう。

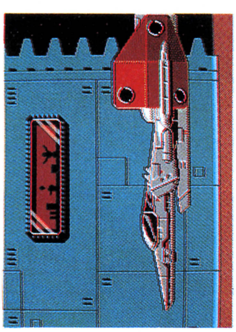
最後に各エリアのベストウエポンのパターンを紹介しよう。下の表を見てほしい。このパターンを選択して、ラストシーンを見るのだゾ！

というところで今月はおしまいだけど、来月もひき続いて『シルフィード』の情報を教えちゃうぞ！

(情報は「ゲーム・アーツ」から)



▲このタイトル画面が出ているあいだに……



▲よーく見ると首がとんでいるでしょう



▲月にうさぎなんて、風流だねぇ

これがベストウエポンだ！

エリア	左翼武装	右翼武装	エリア	左翼武装	右翼武装
エリア1	フォワードビーム	フォワードビーム	エリア11	フォワードビーム	フォワードビーム
エリア2	フォワードビーム	フォワードビーム	エリア12	オートエイミング	ヴィビーム
エリア3	ヴィビーム	フォワードビーム	エリア13	レーザーキャノン	レーザーキャノン
	ファランクスビーム	ファランクスビーム	エリア14	ファランクスビーム	ファランクスビーム
エリア4	フォワードビーム	フォワードビーム	エリア15	オートエイミング	オートエイミング
	レーザーキャノン	フォワードビーム	エリア16	ヴィビーム	ヴィビーム
エリア5	フォワードビーム	フォワードビーム	エリア17	ファランクスビーム	ファランクスビーム
	レーザーキャノン	フォワードビーム	エリア18	レーザーキャノン	レーザーキャノン
エリア6	フォワードビーム	フォワードビーム	エリア19	ヴィビーム	ヴィビーム
	レーザーキャノン	フォワードビーム	エリア20	レーザーキャノン	レーザーキャノン
エリア7	レーザーキャノン	レーザーキャノン			
エリア8	オートエイミング	オートエイミング			
エリア9	オートエイミング	オートエイミング			
	ヴィビーム	ヴィビーム			
エリア10	レーザーキャノン	レーザーキャノン			

凡例：フォワードビーム／ファランクスビーム／ヴィビーム／レーザーキャノン／オートエイミング

『ファイアーボール』コンテスト開催！

ハミングバードの新作『ファイアーボール』って知ってる？ まだ、コンプティークでは詳しく紹介していないから知らない人もいると思うけど、ひと言でいえば、究極の3Dピンボールゲームなんだ。

で、このゲームのハイスコアコンテストをむこう半年間やってしまうというイベントがあるんだ。毎週決められるウイークリーハイスコアラーには認定証と賞品、毎月決められるマンスリーハイスコアラーには、認定証と賞品と本誌誌上で名前の発表。そして、期間を通じて上位10名には、「ティップトップ」賞として、もういろいろいいことがあるんだ。目が離せないゾ！

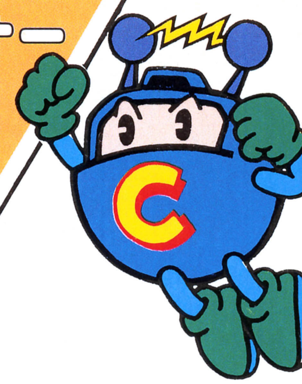


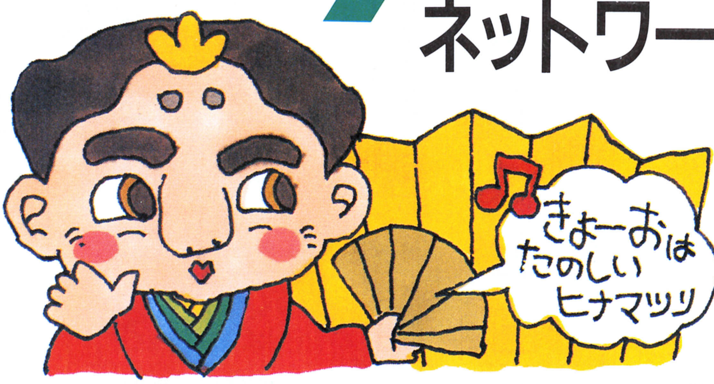
▲これが「ファイアーボール」

★お知らせ　来たる3月21日、SESSION61とSTACのジョイントフェアが、東京の科学技術館でおこなわれる。内容はキャラクターグッズの販売、ビデオ上映、声優のミニコンサートなど。詳しくは次号で紹介します。

コンプティークネットワーク

情報部員コーナー





みんな元気ーぃ？
暦の上では春だけど外はまだまだ寒いですね。でもっ！ 情報部員になったキミの心は暖いはず！ みんなもゲームに精出そう。

今月も新部員が続々誕生

あと一歩のところでジェネラル部員に留まった福岡県の杉山くん。『ザナドゥ・シナリオII』の文字キャラ一覧表を作ってくれた。おなじく『ザナドゥ』からは、レベル17の謎を発見した岩政くん、透明キャラ発見の菅原くん、レベル5のハイテク発見の藤原くん、質屋でボロもうけする方法をアみだした松本くんが上場している。

石川さんは『信長の野望・全国版』で50国制覇を遂げた経緯を詳しく書いて送ってくれた。小川くんと阿部さんは「ミステリー倶楽部」の正解者だ。稲田くん、秋葉くん、須江くん、竹内くん、山本くん、染川くんは、「セガニュース」での『スペースハリアー』のコーナーに掲載された人たちだ。

それぞれ、コンティニュー発見、ボーナスの増やし方発見、コンティニュープレイ発見、サウンドチェック画面発見、テストモード発見、コンティニュー画面発見の功績があったよ。みんなもどんどんハウ・トゥ・ウィンしてね。

情報部員名簿

前号追加分

General

- ◆杉山太郎〈福岡県〉(5)
- ◆稲田裕一〈東京都〉(4)
- ◆秋葉和己〈千葉県〉(4)
- ◆須江信洋〈東京都〉(3)
- ◆染川幸信〈静岡県〉(3)
- ◆竹内久徳〈東京都〉(3)
- ◆山本久始〈東京都〉(3)
- ◆石川照美〈東京都〉(2)
- ◆岩政俊之〈山口県〉(2)
- ◆菅原史和〈山形県〉(2)
- ◆藤原久記〈兵庫県〉(2)
- ◆松本　剛〈富山県〉(2)
- ◆小川　裕〈東京都〉(1)
- ◆阿部淳子〈東京都〉(1)

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら“ファミコン探偵団”というふうにね。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部


▼スペシャルには特製TELカード


▲ジェネラルに贈られるＴシャツ


◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。



▼情報部員には部員証が贈られる

 イラスト／相村嘉一

IDOL DATA BANK CALENDAR

photo by YOUICHI NAKAGAWA (RUN・RUN PRESS)
styling, hair & make-up by FUEBA FUJINO (VOICE)
designed by KEN CHUNG (12 to 12)
directed by HENSHUTAI OFFICE
produced by MASAAKI TSUKADA (MARUKATSU)
special thanks to ORANGE ROBOT



3 MARCH

sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat	sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat
1	2	3	4	5	6	7 コンプティーク発売日	8	9	10	11	12	13 マルカツ発売日	14
15	16	17	18	19	20	21 春分の日	22	23	24	25	26	27 マルカツ発売日	28
29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11



MONSTER 3 MARCH CALENDAR

1 SUN	2 MON	3 TUE	4 WED	5 THU	6 FRI	7 SAT コンプティーク発売日	8 SUN	9 MON	10 TUE	11 WED	12 THU	13 FRI ㊖ファミコン発売日	14 SAT	15 SUN	16 MON
17 TUE	18 WED	19 THU	20 FRI	21 SAT	22 SUN	23 MON	24 TUE	25 WED	26 THU	27 FRI ㊖ファミコン発売日	28 SAT	29 SUN	30 MON	31 TUE	

〔リザードマン〕ヒューマイドに属した、ようするにトカゲと人間のあいのこのモンスター。魔法は使えないが、多くは集団で現れ、強力な長い尻尾による攻撃には特に要注意。スミカは水辺である。 イラスト／米田仁士

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

きらめく瞳が…
ドキッ♡ドキッ♥

芹沢直美
せりざわ なおみ

●撮影/中川陽一



大人気だったドラマ「夏・体験物語」に続いて、今年もカゲキに「毎度おさわがせします」でガンバってま〜す！の直美ちゃん。もちろん、歌のほうも気合い十分。番組挿入歌にもなっている新曲「バージン番外地」に全力投球だよ。さて今月は、そんな直美ちゃんのすべてを見せる特別号。大コーフンでお届けだ!!

naomi
SERIZAWA



完全密着！イキイキ大レポート!!

おさわがせアイドル・芹沢直美ちゃんに、ピタッと密着取材。そのレポートをお届けするざーんす。キミも直美ちゃんといっしょにロールプレイングしちゃおーぜっ！





まず、小田急線を利用して新宿駅に到着。そして、国電に乗り換え、事務所のある代々木へと向かう直美ちゃんだ。

「ほとんど毎日、通勤してるの。定期券もちゃーんと持ってます！乗車位置も同じところにと、決めてるんですよ」

ウーン、なかなかのシッカリ者だ。で、あっという間に代々木に到着。



事務所へ着いた直美ちゃんが手にしたものは、なんと、タイムカード！

「ＯＬさんみたいでしょ（笑）」

次の移動までのわずかな時間で、自分の載っている雑誌を読む直美ちゃん。勉強家だね。マネージャー氏の「出かけるぞっ」のひと声で、イベント会場の池袋・サンシャインへとタクシーでＧＯ！

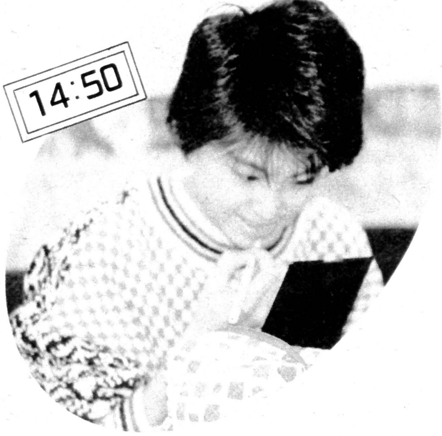




サンシャインへ着いた直美ちゃんを待っていたのは、某週刊誌の取材。記者さんの質問にハキハキ答えてたよ。ちなみにこの取材、'87年のホープさんの特集のためとか。

取材が終ると、イベントにそなえて、自分でメイク。なかなか慣れた手つきだ。メイクもバッチリ決まって、いよいよイベントに全力投球だね、直美ちゃん！

「今日もがんばりまーす！」





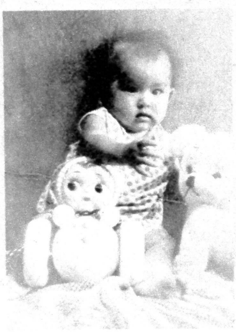
秘密のアルバム見せちゃいま〜す!!

ドッカ〜ン！　こ、これは貴重だ〜っ！　宮城県柴田郡で生まれた直美ちゃんの誕生からの㊙写真を大公開しちゃうよっ。

おてんばで、服のボタンは、はずしっぱなし！

ワオーッ！　か〜い〜な〜。下の写真は直美ちゃんが１歳くらいのときのもの。

「わりと人見知るする子だったけど、活発な子でしたよ」



それを証明するのが右上の写真。４歳のとき、酔っぱらいのおじさんが折った桜の枝を持って走っていたら……。

「転んじゃったあ。そこをフォーカスされちゃったの。もうイヤ！」



このころの彼女は活発！　自分の背より高いブロックべいの上を、だれがいちばん早く走れるか、男の子と競争したり、家の裏の広いアスファルトの駐車場で、スケボーやったり。

「男の子みたいだったな。とにかくおてんばさんで、洋服のボタンなんか、いつもは

ステージを離れても笑顔のかったまり!!





イベント会場のサンシャイン広場は、ファンでギッシリ。まずはデビュー曲「黙っててあげる」を歌ってスタート。次に、ゲストの古川聡さんが登場。共演したドラマ「夏・体験～」での㊙エピソードなどの楽しいオシャベリが続く。そしていよいよ、ファン待望(？)のゲーム大会へと突入だ。抽選で選ばれたファンとジャンケンをして、ファンが勝てば豪華景品がもらえるというもの。



おーっと、ファンの目の色が変わってるぞお。

「私、ジャンケン弱いから、みんながんばってね」

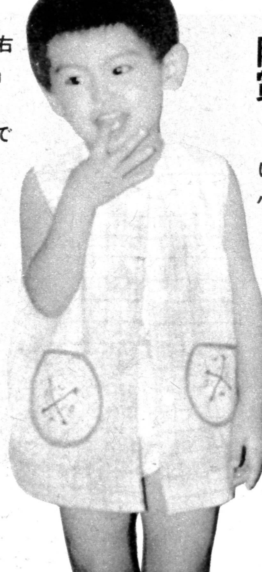
しかし、そのことばとは逆に、直美ちゃんはつおーい！　通算成績は直美ちゃんの８勝５敗だった。このあと、もう一度「黙ってて～」を熱唱。



イベントに続いては、サイン会だ。色紙に一枚一枚、ていねいにサインする直美ちゃん。ここに来たファンは幸わせモンだぜ！



やったあ！　イベントもサイン会も大成功!!「これからも応援してくださいね」とのことばを残して、スタッフの車で直美ちゃんは去っていった……。



ずしっぱなし（右の写真）だった」

とはいっても、２歳から５歳まで通った保育園で、しっかと初恋を体験。

「ドッヂボールの上手な子でした。小学校になっても好きだったな。ホントはタダのガキ大将なんだけど(笑)」

障害物競争では必ず一等賞をとる、すばしっこさ

そんな淡い初恋を経験しながら、小学校に上がった直美ちゃん。右はしの写真は、小学校の入学式のときのもの。となりの人はお母さんだよ。ここで直美ちゃんの髪に注目！　なんだか切ったばっかしってカンジだけど……。

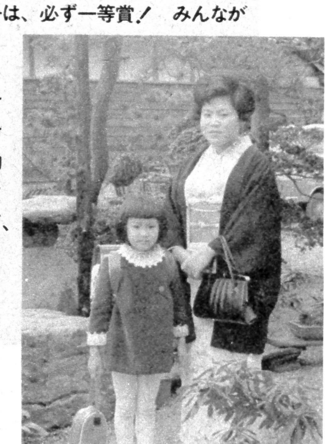
「そうなんです。ウチでは、入学式や卒業式とか正月なんかのめでたいときは必ず、お母さんが髪を切ってくれたの」

それもそのはず、直美ちゃんのお母さんは理容師さん。だから、いつも髪形バッチシ！　なんだよね。

さて、小学生になっても、おてんば直美ちゃんは健在。運動会ではいつも大活やく！

「障害物競争は、必ず一等賞！　みんなが(障害の)アミにひっかかっても、私だけスルッとぬけれたし、平均台もブロックべいを走って、鍛えてたからへーキ(笑)」

なるほど！



⬅４歳のときの直美ちゃん。いかにもおてんばそうだね!!



直美ちゃんのすべてがわかる大図鑑！

ドラマではツッパリ娘っていうイメージの直美ちゃんだけど、はたして素顔は、どんな女の子なんだろ!? 気になるプライベートを徹底チェックしてみたら……!!



食事は"後かたづけ専門"なんです

現在、事務所の会長さん宅に下宿中の直美ちゃん。
「部屋の掃除や洗たくは、キチンと自分でやってます」
って言うけど、食事のほうは、ぜ〜んぶ人まかせ!?
「後かたづけだけ、シッカリやっているんです(笑)」
だって。そんな直美ちゃんだから、仙台の家にいるときも料理の経験は……!?
「でもね、野菜をきざんだりしたことはあるの(笑)」
味つけに自信ナシかな？

理想のタイプは、判断力＋余裕のある人

「私の性格ってねえ、ハッキリしてるの。A型の典型！(笑) 白は白、赤は赤、黒は黒って決まっていないとイヤですね」
って言う直美ちゃんだから、好きなタイプの男の子は？ となると、ズバリ！
「判断力のある人」
ってなるわけ。
でも、ほかにも"余裕のある人"っていう注文も。
「気持ちに余裕があって、周りも見れる人がいいの。あと、身長にも余裕があって、お金にも余裕があって(笑)。私って理想が高いなあ。勝手なヤツですね(笑)」
ちなみに現在、恋人はナシ。しかたないかな!?



"てんとう虫公害"の解決方法は、掃除機で吸い取っちゃうのがイチバン!?



直美ちゃんにとって、思い出しただけでも、
「キャ〜!! 気持ち悪〜い！」
って叫んじゃうほど大嫌いなのが、てんとう虫。
「私の部屋、今、てんとう虫公害なんです。南側の窓にビッシリいるんですよ。それで私、掃除機で全部吸っているの！」
ヒョエ〜、残酷だよお。



チカンがいる東京は怖い!!

ドラマの中じゃ、大胆なんか平気よ！ みたいな直美ちゃんだけど、現実となると……。
「私、東京にきて初めてチカンに会ったの。東京って怖い所だなあって思いましたねえ」
とフツーの女の子。トーゼンだけどね……。



⬅熱唱する直美ちゃん。司会はタモリ!?ウソよ

「十七の夏」を歌って、ペンライトをもらったの

ここで小学生時代の直美ちゃんの思い出のエピソードをひとつご紹介。左の写真は、小学4年の夏休みに、地元の大河原町で行なわれたカラオケ大会のときのもの。
「桜田淳子さんの『十七の夏』を歌って、審査員特別賞をもらったの」
おー、やったあ。で、賞品は？
「ペンライトだったんですよ、これが(笑)」
まあ、いいか。でも、このころから歌手になる運命になってたのかもねっ。
運動がうまくて、歌がうまい直美ちゃんだからモテモテだったんでは？
「それがぜんぜん(笑)。バレンタインデーのときも、とくにあげる人がいなくて、トランプのゲームで負けた男の子にあげちゃった。あんまし(男の子に)関心もなかったの」

段ちがい平行棒では校内一の実力でした!!

さて、中学生になった直美ちゃん。中1のとき一家は仙台へ引っ越し。この転校が彼女の性格に異変を起こした……!?
「人見知りがはげしくなって、男の子ともしゃべれなくなっちゃった」
ということで、おてんばから一転してお



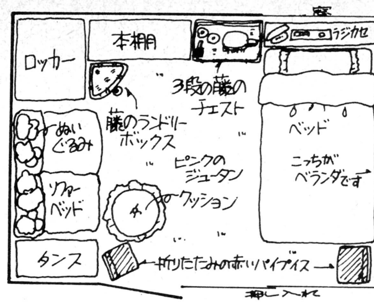
趣味は女の子してます

ちょっとボーイッシュな直美ちゃんだけど、趣味は女の子そのもの！ マニキュア集め。全部で約20本。デビュー前から集めていたそうだよ。

ミニコンポとポカポカカーペットが欲しいな！

直美ちゃんのお城は、会長さん宅の2階の6畳間。

「けっこういい部屋でしょ。でもね、欲しいものがあるの。ミニ・コンポとポカポカカーペット！（笑） ぜいたくかなあ!?」



20歳のお父さんと七五三の写真が宝物！

直美ちゃんが宝物として、たいせつにしているのがこの写真。定期入れに、ナント！ 男性の写真を入れてるぞっ。「でもこれ、父の20歳の写真なのよ」だって。フー、安心。ほかにも、七五三のときに撮ってもらった写真も宝物だと言う直美ちゃん。思い出が好き!?



ジープにはもう飽きた!?バイクと船の免許も欲しいな!!

こ、こ〜れは意外！ ナント直美ちゃんは、乗り物&スピードが大好き少女だったのだ!! なにせ、ジープを仕事場への足（といっても、会長さん宅から近くの駅までの往復だけどね）として使ってるんだぜ。もち、自分で運転して。これは、ただモンではない！ そのうえ、こんなこと言うんだもん。驚きだよー。「今ね、バイクの中型免許と、小型船舶の4級免許が、すっごく欲しくって！ 革ジャン着てビュ〜ンってとばしたら気持ちいいだろうなあ……。船はね、会長さんが3隻もっていて、その中のいちばん早い船に、“NAOMI”って名まえをつけてくれたの。早く運転した〜い！」――ス、スゴイ!!



となしい子へと、変身しちゃったのだ。それでも、クラブ活動ではガンバ精神を発揮。器械体操部で活やくしたんだよ。

「大会とかで入賞したとかじゃないんだけど、それでも、段ちがい平行棒は、学校一うまかったの。単におてんばだったからかな（笑）」

てなカンジで、中学校もぶじ卒業（左の写真）。このときの髪形は、「明菜さんが『DESIRE』を歌ってたときと同じよ」



蔵王への家族スキー旅行は、いい思い出……

そして、高校は、宮城県の名門女子校・聖ウルスラ学院（篠ひろ子さんもここの出身）へ入学。再び活発な子へもどったんだ。



「有名な仙台の七夕まつりにも行きました（写真左）」

そして、右の写真は、61年の1月、山形県・蔵王へスキーに行ったときのもの。となりはお父さんだよ。



「両親とも働いているので、家族と旅行するのって、これが初めて。うれしかった」

その思い出を胸にスターへの道をめざして、上京したのは61年の2月だった……。



75分間・超ロング・インタビュー!!

さて、ラストはお待ちどーさま！　直美ちゃんへの直撃インタビューだ。直美ちゃんの楽しいおしゃべりを気合いを入れて読んでくれたまえ！　なんてね!!



おフロあがりのシーンは慣れたくない！



お母さんみたいって言われちゃったあ〜

――今、ドラマ「毎度おさわがせします」が大人気放送中だね。今度は、直美ちゃんにとって、２本めのドラマだから余裕でしょ？

「えーっ、そんな余裕なんて、私はないですよ！　でも、新人の人が多いから、その人たちに比べれば、少しは慣れてるって感じかなあ」

――スタッフは、前の「夏・体験物語」と同じなんでしょ？

「そうなんですよ。だからスタッフの人が言うんです。『芹沢は２本めだからだいじょうぶだろう』って。黙っていてもやるだろうって思われてるみたいですね」

――わー、すごく信頼されてる！（笑）で、今回のツッパリ役にはなれた？

「とにかく、ことばづかいが難しい。立花理佐ちゃんとケンカするシーンもＮＧの連続。ついついお母さんコトバになっちゃうの。『本なんて投げるのやめなさいよ』なんてね。それで理佐ちゃんに『おねーちゃん、お母さんみたい』って言われちゃった（笑）」



ちゃーんと、はだ色の水着つけてますっ

――キャハハハ。あっ笑っちゃってゴメンね。それで、このドラマの売りもの（？）のおフロのシーンはどう？

「なぜか、毎回あるんですよねえ」

――それじゃ、慣れちゃった？

「慣れたくないですよォ（笑）」

――あれ、ちゃんと水着つけてるんだよね。いちおう確認しとくけど……。

「もちろんです！　はだ色のつりのない水着をつけてます。あと、入浴剤をたっぷり入れて、お湯を緑にして、わからないようにしてるんですよね。それでも、テレビ見ている人に、ホントに裸になってるって見られること自体が恥ずかしいですね」

――そうだねえ。バスタオルまいて、台所歩き回ったり、ドラマのなかとはいえたいへんなんだな。あ、でもドラマのなかでよかったね。実際にやってたらお父さんびっくりするだろうね！

「ハハハ、そうですね。もう大騒ぎでしょうね」



恋人は欲しいけど、今は仕事が楽しいの

――お父さんっていえば、直美ちゃん、お父さんの若いころの写真を定期入れに入れて持ち歩いているんだね。

「アハハ、恥ずかしい！」

――その写真、どうしたの？

「え〜っとね、いなかに帰ったとき、なにげなくお父さんのアルバムを見ていたら、一枚だけはがれていて、それで黙ってもってきちゃったの」

――ヘエーッ、そんなにお父さんが好きなんだ。あっ、直美ちゃんって、ファザコンなんじゃないのかな？

「そんなことないですよォ。あ、そういえば周りにいる人は、おじさんばかりですけどね……」

――ゴメン！（笑）　でも、19歳だし、そろそろ恋人が欲しいんじゃない？

「うーん。だけど、今はお仕事が楽しいし、新しい発見ばかりで、毎日がおもしろいし、それにチャンスもないですからね」

――だれかに紹介してもらえば？

「あ、私、そういうのダメなんです。高校生のころも、友だちが紹介してくれたことあったけど、そういう形ってイヤだから、いつもことわってました。偶然の"出会い"ってものをたいせつにしたいんです」

――わ、注文多い！（笑）　じゃ、これからの抱負をよろしく!!

「だれが聴いても『あ、芹沢直美の歌だ！』ってわかってもらえる歌手になりたいな。ヒット曲出すぞーっと！」

自筆メッセージ



みなさんこんにちは！
元気いっぱいの私です。
もうすぐ新曲もでるし
ドラマも順調に進んで
るし毎日が楽しくって
しょうがない今日この
頃です。みなさんはど
うですか？ところで私
の写真集『不思議な君
が好き』ヨロシクね☺

IDOL DATA BANK

直美ちゃんのすべてをインプットしよう!!

本　名	我妻尚美
ニックネーム	なおみ、JIROKICHI
生年月日	昭和42年12月17日
星　座	いて座
血液型	A型
出身地	宮城県
サイズ	身長157cm、体重41kg、バスト80cm、ウエスト55cm、ヒップ82cm、足の大きさ23.5cm
出身校	聖ウルスラ学院
趣　味	ピアノ、ドライブ　マニキュア集め
特　技	ジャズダンス
家族構成	父、母、妹
デビューはいつ？	昭和61年11月1日
ディスコグラフィ	★シングル――「黙っててあげる」('86.11.1)、「バージン番外地」('87.2.25)
TVドラマ出演歴	「夏・体験物語」、「毎度おさわがせします」(以上TBS系)
CM出演歴	なし
どんな性格？	ハッキリしている。A型特有の完ペキ主義者
自分の体の好きな所	鼻
自分の体のきらいな所	耳
好きなファッション	MILK
好きなスポーツ	器械体操
好きな動物	イヌ、ネコ、トリ
きらいな動物	チョウ、テントウムシ
好きな音楽	カッコイイ音楽
好きなアーティスト	J-WALK、HOUND DOG、アン・ルイス
好きな食べもの	煮もの、和食が好き
好きな色	全部
好きな絵	フワーッとあったかそうな絵
好きな場所	南の島の海、沖縄、サイパン
尊敬する人	お母さん(仕事をしながらも育ててくれた。余ゆうのある人だから)
理想の男のコ	すべての面に余裕のある人
きらいな男のコ	ウジウジした人。判断力のにぶい人
よく見るTV	ドラマ、「金曜日には花を買って」
好きな映画	「愛と青春の旅立ち」
旅行したい国	フランス(エッフェル塔を見たい)
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	保育園のとき
いちばん大切にしているもの	七五三の写真
愛読書	喜多嶋隆の本
ライバルはだれ？	みんな
弾ける楽器	ピアノ、ギター
欲しいもの	バイクの中型免許、小型船舶の4級免許
キスの経験	ドラマ「夏・体験～」で、三好圭一クンと
チカンにあったことある？	東京に来てはじめて会いました。東京はこわい所だと思いました
結婚は何歳のときにしたい？	占いによると、26歳で結婚すると幸せになれるそう
コンピュータをどう思う？	カッコイイ。理想。もし感情を持っていたら、結婚したい

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

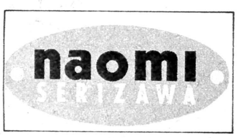
♥次回は、後藤久美子ちゃんの登場！　期待しててね!!

35名に当たる！直美ちゃんからの贈り物



⬆テレホンカード/5名

幸せになるプレゼント(ポリドール提供)がイッパイ届いたぞ。欲しいものをひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。応募のしめきりは3月7日です。



⬆ステッカー/10名

⬇サイン色紙/10名

➡星座早見表/10名



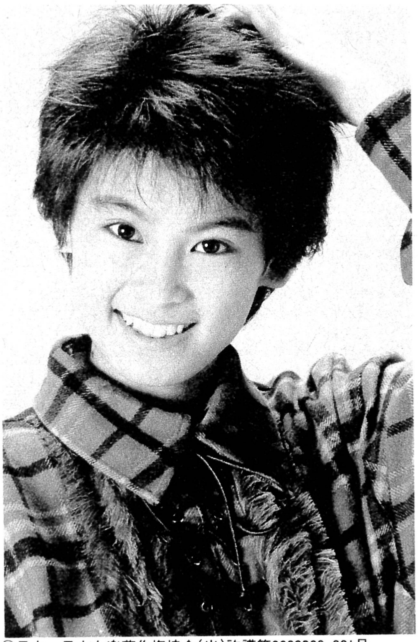


メロディデータ

Virgin(バージン)番外地

芹沢直美

作詞／売野雅勇
作曲／筒美京平
編曲／山川恵津子



始発の電車が走り出す前に
ロづけそっと誰か盗んで…

眠い眼こすると生きてる感じね
消えるディスコのサイン見上げた

退屈がみんな怖くて
祈るように街に逃げる

※ Keep Out Virgin Girl
優しさですか愛ですか
Keep Out Virgin Girl
探してるのは何ですか
上眼使いの天使たちが
声をかけるよ肩をすくめ
×××(バッバッバッ)バージン番外地

ルージュであなたのTシャツに書いた
嘘のアトレス少し悔(くや)んだ…

抜け出した窓へこっそり帰るわ
ちょっと切ない夜に投げキッス

淋しさのナイフを街が
胸の涙目がけ投げる

Keep Out Virgin Girl
優しさですか愛ですか
Keep Out Virgin Girl
壊したいのは何ですか
淋しがり屋の天使たちが
聖書(バイブル)みたいロ笛吹く
×××(バッバッバッ)バージン番外地

※くり返し

●データリスト〈Virgin(バージン)番外地〉

```
T135V15L8Q605@0
EGA4.AAAGER2A4E4E4DEDE4D&D2R4DEG4.GG4ED
R2G4D4CC4C&C4FE&E2R4EGA4.AAAGE
R2A4E4E4D4DDED&D4R4R2R8BBBAAAAG+E&E4DEC<A&A1R1>
L4DEF8GA8&A2BACDEB8A8&A1L8RFGAFGAFGAR4G+A4B&B1
R2EG4.>C&<AAA&A4RGA4>C<A&AGEER4DCCD4E&E4
R4EG4.>C&<AAA&A4RGA4>C<A&AG&EER4DCCD4E&E1
DDD<A>CCD4DDD<A>CD4.DDD<A>CCD4DDD<A>CD4.REEEEGBBR4RBBAGA&A1
R2EG4.>C&<AAA&A4RGA4>C<A&AGEER4DCCD4E&E4
R4EG4.>C&<AAA&A4RGA4>C<A&AG&EER4DCCD4E&E1
DDD<A>CCD4DDD<A>CD4.DDD<A>CCD4DDD<A>CD4.REEEEGBBR4RBBAGA&A1
$
```

お知らせ

このデータは何?って思っているキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。



VOL. 8

●パーソナルワープロがパソコン通信を変える！

通信しよう！ワープロで

半分以下の予算でパソコン通信がスタート

今までのパソコン通信では、一番便利なのは16ビットパソコン、というのが常識だった。これは、最近のパソコン通信では漢字を使うことが多くなってきたので、漢字を楽々と扱えるパソコンが必要だったからだ。

この16ビットパソコン、本体とディスプレイ、それにプリンターを買うと定価で約55万円が必要になる。これに通信ソフトやモデムを買うと約60万円、実売価格で45万円はかかっていた。
ところが通信機能のあるパーソナルワープロだと、本体が10数万円、モデム、通信ソフトなどを買っても20万円弱でそろえることができる。いやはや、何ともたいへんな時代になってきたもんだ。今までの「パソコン通信はパソコンを使ってやるもの」という常識が、今やパーソナルワープロの出現によって書き換えられようとしている。しかも、予算が従来の半分でスタートできる、ときては見逃がす手はない。

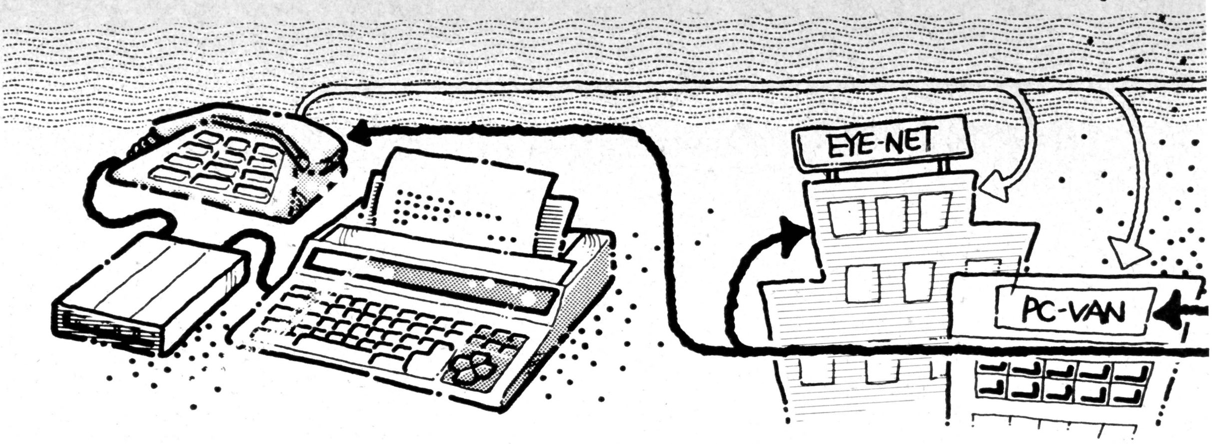
しかも、10万円前後のパーソナルワープロとはいえ24ドットのプリンターとディスプレイはしっかり付いているし、もちろん日本語を扱うのは得意中の得意。しかも、パーソナルワープロはディスプレイやプリンターが一体型のものが多いから、場所はとらないし、邪魔なときはたたんで押入にでもしまっておける。おまけに、一体型だから移動は簡単だし、電池で動くものなら屋外でも使える。

こんな安くてハンディなパーソナルワープロでパソコン通信まで楽しめるときては、がぜんみんなの注目を浴びるのは当然だ。

さて、パーソナルワープロでパソコン通信を楽しむ時に注意しなくちゃならないのが、どのパーソナルワープロでもパソコン通信ができるわけじゃないということ。パソコン通信をするにはきちんとした通信機能のついた物を選ぶ必要がある。そこで今回は、通信機能がバッチリついた3社のパーソナルワープロを紹介しよう。

イラスト／中山蛙

液晶ディスプレイ	電池でも使える、薄いなどの特徴がある。一方、反応がＣＲＴに比べると遅いので、スクロールする時など文字がやや読みづらい。



ワープロ通信の口火を切ったNECの「文豪ミニ」

「パソコン通信に使えるパーソナルワープロ」の口火を切ったのが、日本電気の「文豪ミニ５Ｅ」だ。発売されたのが、昨年の６月で価格は148,000円。見た目には、ファンクションキーがついていてなんとなくパソコンっぽい他は、ごくごく普通のパーソナルワープロに見えた。だがパンフレットをよーく見ると最後の方に「電子掲示板サービスの端末として利用することができます」なーんてチョロっと書いてあるではないか！　ジャーン！（ここで注意しておいてほしいのは、ワープロ同士で通信を使って文書の交換ができるものは多いが、それが即パソコン通信に使えるというわけではないこと。はっきり「パソコン通信あるいは、ＢＢＳに使える」と書いてないかぎり、まずパソコン通信には使えないものと思って良い）

かくして、日本初のパソコン通信に使えるパーソナルワープロは誕生したのであった。ただ、この「ミニ５Ｅ」、昨年11月に後継機種の「ミニ５Ｇ」というのが出ていて今や旧モデル。今や「ミニ５Ｇ」の時代だ。

「ミニ５Ｇ」は「ミニ５Ｅ」同様に、3.5インチフロッピーを１台内蔵したモデルで、液晶表示が40字×７行から40字×11行に大きくなった。さらに、JISの第２水準漢字もＲＯＭで内蔵するなどいろいろな所で改良されている。価格は逆にダウンして115,000円。これにオプションの「通信ユニット(15,000円)」を付ければ、パソコン通信に使えるようになる（もちろんモデムは別に必要だ）。

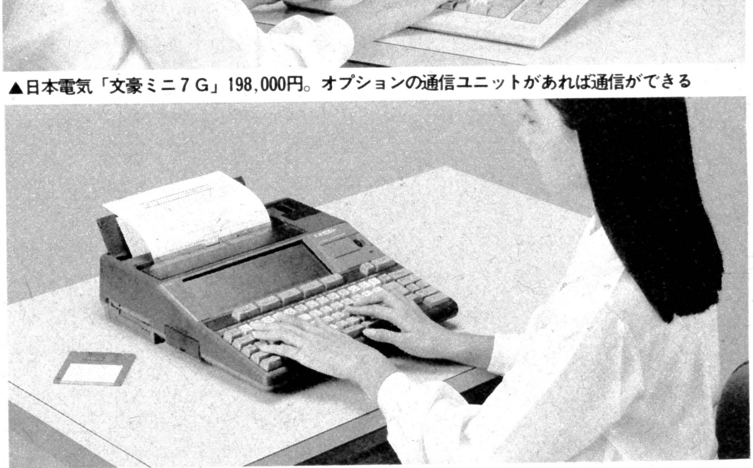
この通信ソフト、パソコン用の最新の通信ソフトと比べるといまいち古いタイプのものだけど、アップロードやダウンロードができるからまずまずの物だ。もちろん通信中の漢字入力には、「ミニ５Ｇ」のカナ漢字変換辞書が使えるから日本語もすいすい入力できる。

そんなすぐれ物の「ミニ５Ｇ」に、日本電気のパソコンを持っている人は特に注目して欲しい。なんとこの「ミニ５Ｇ」、オプションの「プリンター入力ユニット(15,000円)」をつけると、日本電気の「ＰＣ－ＰＲ406」という熱転写プリンターと同じ仕様のプリンターとして使えるようになるんだ。だから、プリンターの値段にプラスαで、プリンター＋パソコン通信に使えるパーソナルワープロが手にはいり、一石二鳥になる。

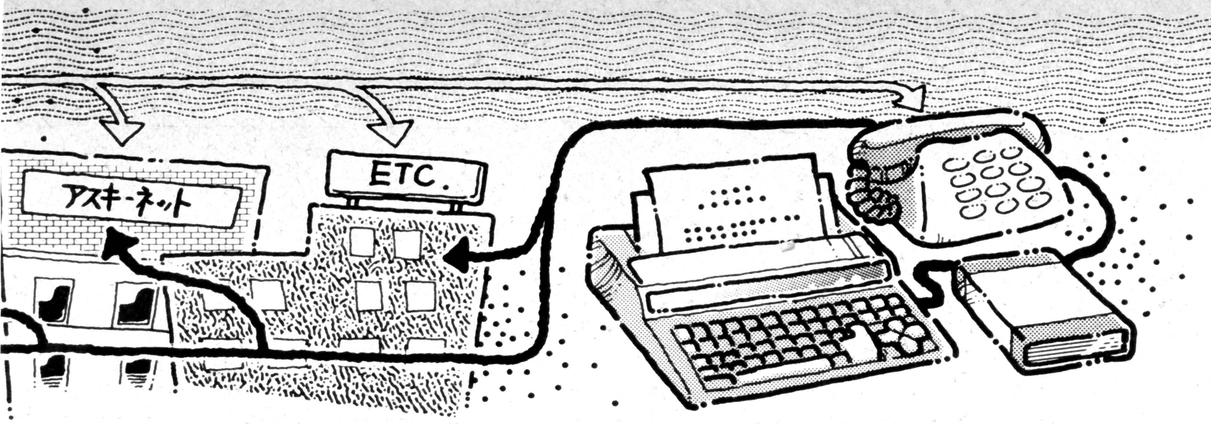
さらに本格的なパーソナルワープロが欲しい人には「ミニ７Ｇ(198,000円)」がおすすめだ。これにもオプションの「通信ユニット(15,000円)」を買えば、パソコン通信に使えるようになる。

NEC／文豪


▲日本電気「文豪ミニ７Ｇ」198,000円。オプションの通信ユニットがあれば通信ができる


▲日本電気「文豪ミニ５Ｇ」115,000円。3.5インチフロッピー内蔵、JIS第２水準を標準装備

コード変換　ワープロの文書データは特殊なデータ(コード)が入っているので、パソコン通信をする際に、その特殊なデータを取り除くために変換が必要な場合がある。



通信ソフトが強力なエプソンの「ワードバンク」

日本電気の「ミニ5G」と甲乙つけがたいパーソナルワープロが、エプソンの「ワードバンクL(128,000円)」だ。「ワードバンクL」も「ミニ5G」同様3.5インチフロッピー内蔵のもの。その特徴は2つある。ひとつは、パソコン通信をする時の通信ソフトが強力なこと。そして、もうひとつが日本語ワープロとして使うとき、グラフィック機能が強力なことだ。まずはパソコン通信の方から見てみよう。

「ワードバンクL」を「ミニ5G」同様、パソコン通信に使うには、オプションの「通信セット(15,000円)」という物を買わなければならない。このセットにはRS-232Cのインターフェイスと通信用ソフトの入ったフロッピーが入っている。そして、この通信ソフトがなかなか強力なのだ。

ファイルのアップロードやダウンロードはもちろんのこと、ホストの電話番号やID、パスワードを登録しておくと電話をかけてホストコンピュータに接続するまでの一切の作業を自動的に行ってくれる「自動ダイヤル、自動ログイン機能」、画面の上にスクロールして消えてしまった通信内容を逆スクロールして表示してくれる「逆スクロール機能」まで持っている。はっきりいってこの通信ソフトは、今あるパーソナルワープロ用のものの中ではピカイチだ。

エプソン/ワードバンク

▶エプソン「ワードバンクL」128,000円　通信ソフトの機能がすばらしい



グラフィック機能の充実もなかなかのものだ。自分の好きな絵や文字を作ってレターヘッドなどに使えるロゴマーク作成機能、作った文書を反転させてプリンドゴッコのマスターシートを直接作成する機能など、他のパーソナルワープロには見られない機能が満載されている。

しかし、驚くのはまだ早い。この「ワードバンクL」の真価は、グラフィック用の周辺装置と組み合わせた時に発揮される。たとえば「グラフィックタブレット(19,800円)」を使うと、タブレットの上に書いた絵や文字がそのままワープロに取りこまれる。(このタブレットは、98用のタブレット「MT—20」と同じタイプの物だ)。つまり手描き感覚でワープロに絵が描ける。しかし、なんといっても圧巻なのが、「イメージリーダー(34,800円)」をつけた時。「イメージリーダー」はその名の通り、写真や絵をワープロに読みこむ装置だ。早い話、ワープロにハンディコピーがついたようなものだ。コピーを取る感覚で、バンバン絵をワープロに読みこめる。いまだにパソコンでもこんな安いイメージリーダーは出ていない。このへんは、パーソナルワープロの方が一歩進んでいるといえるね。

このように「ワードバンクL」は、パソコン通信の機能もさることながら、日本語ワープロとしても、ハンディタイプとは思えない水準になってる。キミが初めてパソコン通信にトライするのなら、この「ワードバンクL」は、絶対お買得の1台といえる。そして万一キミがパソコン通信に興味がなくなっても(長年やっているボクとしては、そんなことありえないと思うけど)、この「ワードバンクL」は日本語ワープロとしても長くつき合えるだろう。

PWP　パーソナルワードプロセッサの略。その名の通り、個人で占有して使うタイプのワープロ。最近は20万円以下の低価格のワープロをそう呼ぶことが多い。

3機種そろった富士通の「オアシス」

富士通のオアシスといえば会社で一番多く使われているワープロ、キミのおとーさんも使っている可能性が高い。だからもし、おとーさんが「ワープロ買おうかな」なんて言ったら、即「F・ROM 7（118,000円）」、「F・ROM 9（158,000円）」、「30ＡＦ（248,000円）」の３機種をすすめておこう。（Ｆ・ＲＯＭ」は「フロム」って読むんだよ）この３機種ならば、いずれもパソコン通信ＯＫ、おとーさんのいぬ間にパソコン通信に使うことができるぞ！

ただし、オアシスのキーボードは親指シフトというちょっと変わった形のものだ。でも「そんな変わったキーボードでは……」などと心配しないでほしい。確かにこのキーボード、見た目は変わっているけど、なにも親指シフトで使う必要はないんだ。普通のパソコンと同じようにローマ字仮名変換がきくから、パソコンのワープロと同じ風にも使える。それに親指シフトも、慣れてしまえば普通のキーボードよりも日本語の入力がぐんとスピードアップする。どう、安心したかな？　それでは順に説明しよう。

「Ｆ・ＲＯＭ７」と「Ｆ・ＲＯＭ９」はともに「オアシスＬｉｔｅ」の流れをくむパーソナルワープロだ。「7」は3.5インチフロッピーとプリンターを内蔵した一番スタンダードなモデル、画面は40字×５行ある。「9」はフロッピーなしのもので、プリンターが本体と分離されている。画面は40字×10行ある。（ちなみに「9」の本体だけなら値段は98,000円だ）

この２機種のうれしいのは、本体にＲＳ-232Ｃ端子もついているし、通信ソフトも内蔵だから、あとはモデムと接続用のケーブルさえ買えば、即パソコン通信が始められること。内蔵された通信ソフトもオートログイン機能こそないものの、アップロード、ダウンロードができ、逆スクロールも可能とけっこうハイレベルのものだ。残念なのは通信速度が300ボーでしか使えないこと。

使い分けは、「7」はフロッピーやプリンターが一体型だから、一般的な使い方に向いている。一方の「9」はプリンターをはずせば、本体の重量がわずか2.3㎏。これは、日本語でパソコン通信ができるものとしては、パソコン、ワープロの両分野で最軽量。移動性を重視する人にはうってつけといえるだろう。

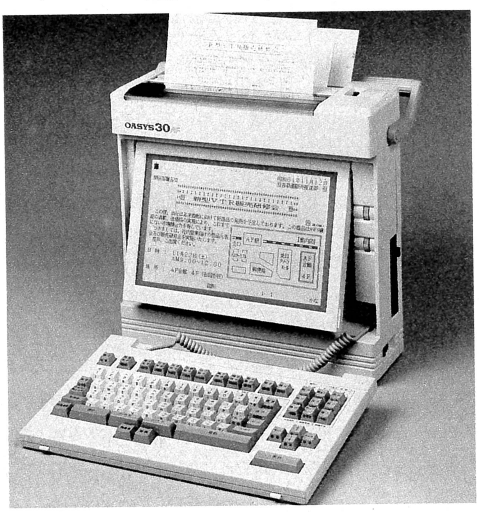
本格的なワープロを、と望む人には「30ＡＦ」が良いだろう。ディスプレイも40字×21行あり、裏から光を出すバックライト型という見やすいものだし、プリンター内蔵、キーボード分離型とデスクトップタイプのパソコンと比べても遜色ないモデルだ。通信速度も300ボー、1200ボーの両方でできる。ただし、電源はＡＣ電源が必要だから、屋外や移動中に使うことはできない。それから「30ＡＦ」の場合は、パソコン通信をするのにオプションの通信ソフトを買う必要があることも注意して欲しい。

では、今回はこのへんでサラバ！



▶富士通「オアシスF・ROM9」158,000円。プリンターと本体が分離している。（本体価格は、98,000円）

富士通/OASYS



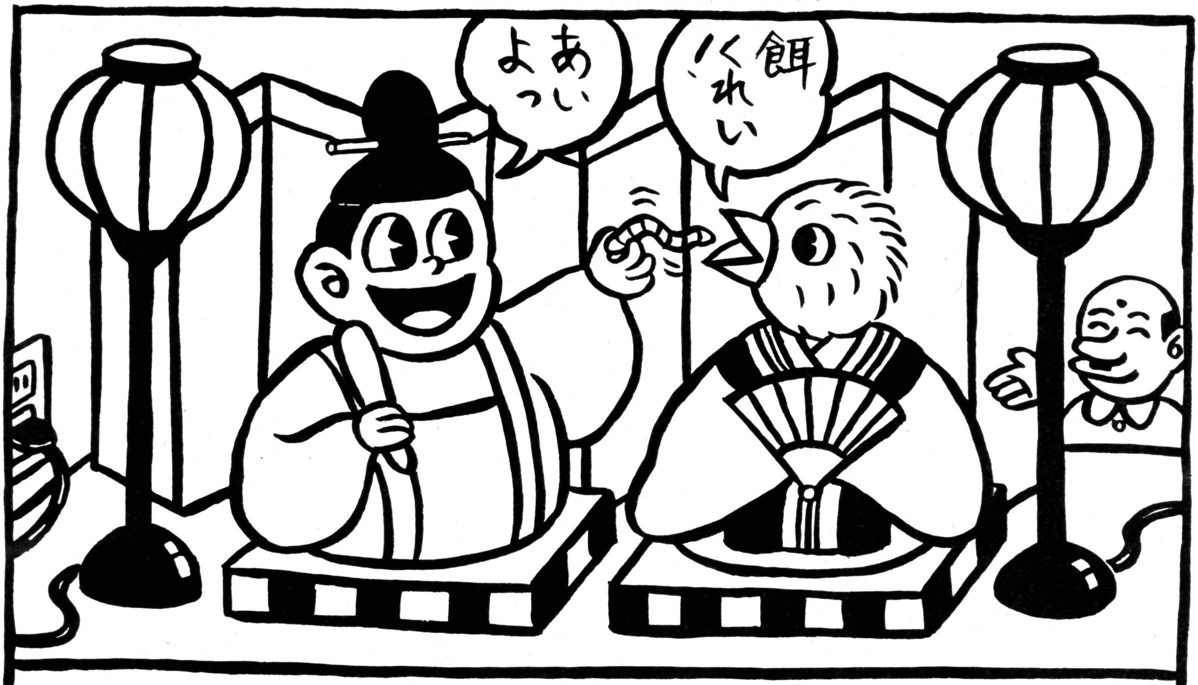
▲富士通「オアシス30AF」248,000円。プリンター内蔵、キーボード分離型、通信速度は300、1200ボーをサポートしている



▶富士通「オアシスF・ROM7」118,000円。3.5インチフロッピー内蔵。通信速度は300ボーのみ

HARD PACK PAGE

パソコンの将来はどうなるのか？　今回で第3世代パソコンの紹介も3回目、最後となった。予想以上の反響にはっきり言って驚いちゃいましたよーん！



イラスト／スージィ甘金

ZOOM UP

第3世代パソコン PART3

ソニーNEWS、ポータブルパソコンに続く3つめのターゲットは、話題沸騰！　シャープのX-68000の登場だ。さあ、しかと誌上体験してくれ！

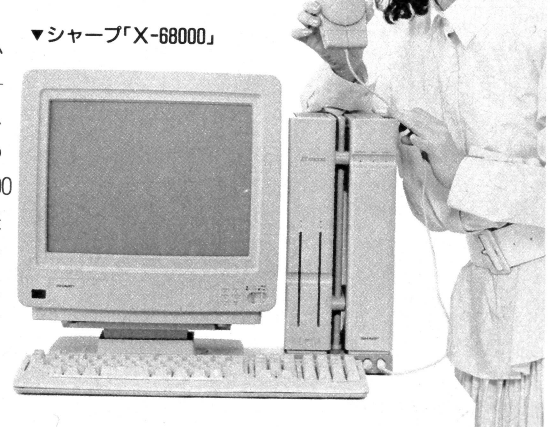
ゲーセングラディウスがオマケのパソコン

さーて、3回にわたってズームアップしてきた「第3世代パソコン」も今回が最後。そこで今回はとっておきのパソコン、シャープの「X―68000」を紹介しよう。この「X―68000」、すでにその名前を聞いたり、写真をみたりした人は多いと思うけど、まだその真の姿を知っている人は少ないはずだ。「どんなパソコンなんだろう？」っていうキミの疑問にズバリ答えながら、その斬新な設計を紹介していこう。

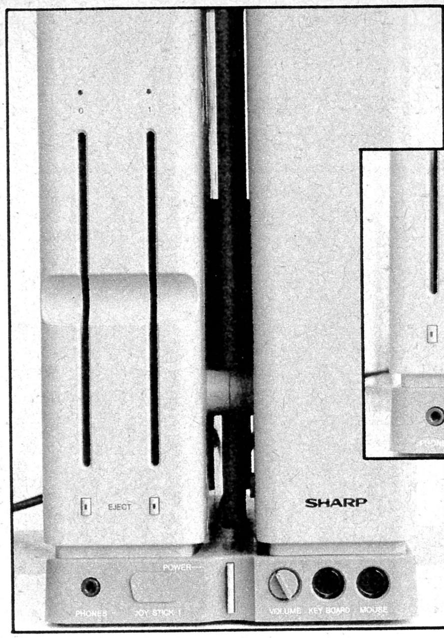
まずは耳よりなお話をしておこう。なんとこの「X―68000」、買ったときからゲームがついてくる。それも、パソコンのおまけゲームにありがちな“とりあえずつけてみました”式のハンパなゲームじゃない。なんとあの『グラディウス』がついてくるんだ！　しかもグラフィックも音楽も完全なゲーセン版の『グラディウス』だぜ。どうだい、ハンパじゃないだろう。

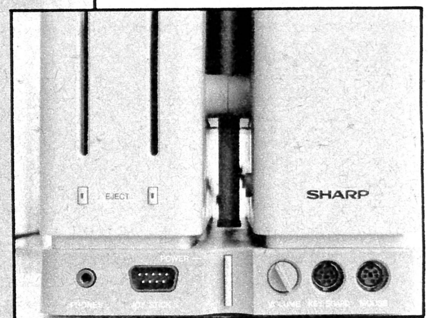
なぜ『グラディウス』がついてくるのか？これは、この「X―68000」の開発グループがゲーム大好き人間ばかりなのも、その理由の一つと見たが、「X―68000なら『グラディウス』くらい軽いものです」というシャープの開発者の意気ごみと見た方が正解だろう。この「X―68000」、話を聞けば聞くほど「ただものではない」と納得させられる特徴が満載なのだ。それも世界中のパソコンで初めてという機能がガバガバ入っている。それでは、その怪物ぶりを紹介しよう。

▼シャープ「X-68000」



65,536色同時表示 128スプライトの恐怖！

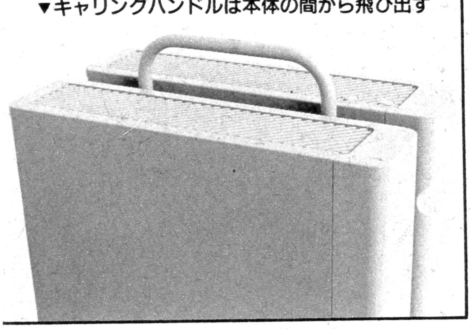




◀▼本体前面。中央下部に電源、右からマウス、キーボード接続端子、ボリューム、ジョイスティック端子がついている

本題にはいる前に、まずことわっておかなくちゃならないのは、この「X—68000」はまったく新しいパソコンで、「X—1」の後継機種ではないということだ。もちろん「X—1」の特徴であるスーパーインポーズのような機能は受けついでいるけど、「X—1」よりもさらにAV機能を重視、徹底的に強化し、まったく違うパソコンとして生まれたんだ。

簡単にそのプロフィールを紹介してみよう。心臓部であるCPUは米国モトローラ社の68000というものが使われている。これが「X—68000」という名前の由来だ。これにメインメモリーが1メガバイト、グラフィック関係のものも含めると2メガバイトものメモリーがのっているんだ。メインメモリーはさらに12メガバイトも拡張できるから、これを最大に拡張すると、PC98を最大に拡張した時の13倍ものメモリーを持つことになる（ウーン、実にすごい）。フロッピードライブは、1メガバイトのものが2台標準でついてくる。



▼キャリングハンドルは本体の間から飛び出す

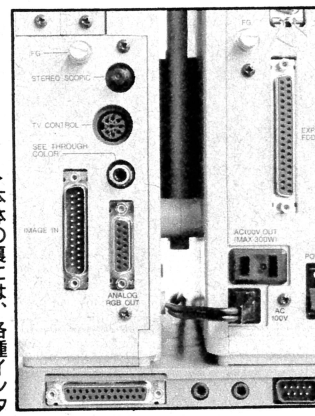
おもしろいのが本体に標準でついてくるマウスだ。

「X—68000」のマウスはカッコいいけど、ただカッコいいだけじゃない。上の丸い部分をはずして、下の面にあるスイッチをチョコチョコといじると、ハイできあがり、トラックボールに変身するというすぐれものなのだ（ウーン、賢い設計だ）。

これだけを見ても「X—68000」は、なかなか斬新なパソコンなんだけど、その真のスゴサは、そのグラフィックとサウンドの部分にあるんだ。

まず解像度は、最大で768×512ドットを表示できるようになっている。これは、今までの16ビットパソコンでおなじみの640×400ドットをはるかに超えている。それだけでもすごいのに、512×512ドットにすると、各ドットになんと65,536色もの中から好きな色を表示させることができるんだ。これをうまく使えば、リアルなコンピュータ・グラフィックスもおちゃのこさいさいだね。

そして、そのきれいな画面にスプライトを128も動かす機能がついている。だから、たくさんのキャラクターが複雑に動くゲームでも楽々とこなせる、これがゲーセン版の『グラディウス』をパソコンで実現できた理由といえるだろう。また、テキストもグラフィックとして表示するビットマップ方式を採用しているから、いろいろな大きさの文字を画面に写し出すことも可能だ。



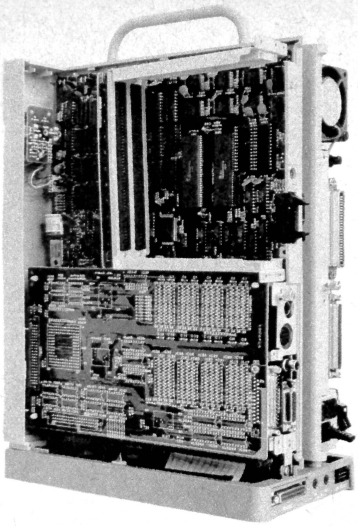
▶本体の裏には、各種インターフェイスがぎっしり

さらにその画面の上にスーパインポーズで取りこんだビデオの映像を重ねられるときたもんだ。

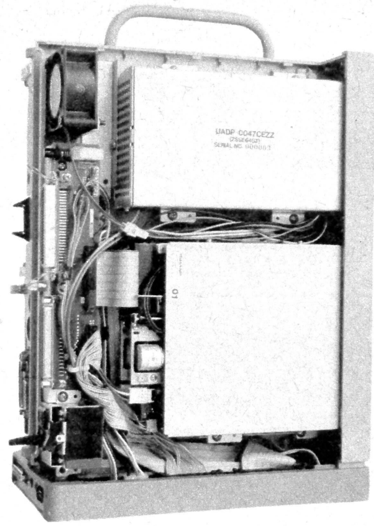
どーだい、すごいだろう。でもこれはまだまだ序の口、こんなもんで驚いていちゃいけない。これからが「X—68000」の本当のすごさ。究極のAVパソコン「X—68000」の真価は、なんとイメージのデジタイズ取りこみと、驚くなかれパソコン初の立体画面機能なのだ。



▶マウスはアッという間にトラックボールに変身する



◀「X-68000」の内部。正面から見て右側に心臓部の基盤がギッシリ。左側はフロッピーと電源だ



立体キャラがしゃべりだす

「X―68000」の本体の裏にまわって見ると、何やら見かけない端子が、ハードディスク端子とかステレオ入出力端子とかといっしょについている。「イメージ入力端子」とか「立体視端子」とかいうやつだ。ジャーン！　実はこれこそ「X―68000」の必殺ワザ端子なのだ。

まず「イメージ入力端子」というのは、その名の通りテレビやビデオの映像を入力する端子だ。ここから入力された映像は、なんとデジタイズされ静止画としてパソコンに取りこまれる！もちろんその時も65,536色で取りこまれるから、抜群の美しさだ。つまり、この機能を生かせば、テレビやビデオのお気入りの画面を「X―68000」でデータベース化することだってできるんだ。

もっと恐ろしいのが「立体視端子」。キミも特製のメガネを使ってみる立体VHDディスクは知ってるだろう？あのメガネが「X―68000」にはつくんだ。もちろんつくからには「X―68000」には、フルカラーの立体映像を作るための仕掛けがチャーンとしてある。この機能をフルに使えば、本物の3Dゲームだって作れるってわけ。

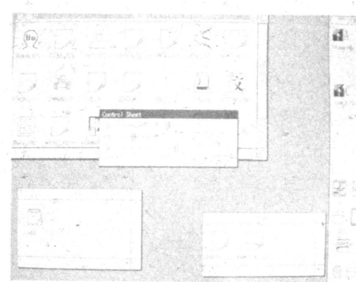
どうだ驚いたか！　ホンマモンの立体画像を作れるパソコンなんて聞いたことがないだろう。このへんが世界初のパソコンたる由縁だ。

実は「X―68000」には世界初の機能がもう一つある。それがADPCM録音機能だ。これをちゃんと説明すると長くなるのでやめるが、簡単に言うとCDで有名なPCM録音と同じことが、この「X―68000」でできる。マイクから入力した音をデジタイズしてコンピュータのデータにする機能が最初からついているんだ。もちろん、その音のデータはフロッピーに記憶することができるし、逆に再生することもできる。ということは、音楽はもちろん、人の声だって記憶再生できる。つまりソフトがBGMを流すのはもとより、しゃべりだすってわけ。

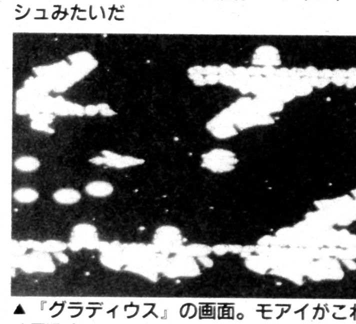
この機能を使ったソフトなら「アノー操作が違ってますよ！　ここはリターンを押すかエスケープを押してくださいな」なんて声で説明してくれるようになる。もちろんRPGなら、宿屋のおっさんが、「うちは一泊120ギニーだぎゃ」と言いはじめるし、Hソフトのカワイイ子だって、「イャーン、そんなとこさわっちゃイヤ」なんて具合。（うー、考えただけでシンボウたまらん。わしはグラディウスよりそんなソフトにはまりたい！）

「X―68000」には、このADPCMの他にPSGやFM音源もちゃんとついているから、今までのパソコン同様の音が楽しめるし、本体前面にはフォンジャックもあるから、夜中でも安心してゲームにはまることができるよ。こんな機能満載のパソコンだから、さぞや使い方が難しいのではと心配する人はご安心を。この「X―68000」には「ビジュアルシェル」と呼ばれる、マッキントッシュみたいな画面を表示する機能がついているからカンタンにソフトを使うことができる。

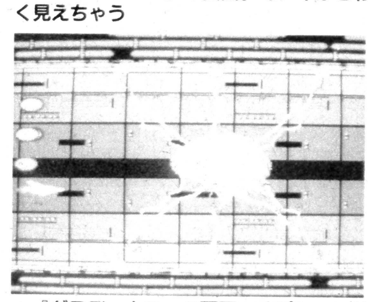
もしキミが、この「X―68000」でプログラムを作りたいというのなら付属のBASIC言語にトライしてみよう。このBASIC、名前こそBASICと呼ばれているけど、実はC言語と呼ばれる昨今はやりの言語に良く似ている。つまり、このBASICを使い慣れれば、この後C言語にトライするときの参考になる。OSも98でおなじみのMS―DOSと同じ機能を持つシャープのオリジナルOSだから、本格的なものだ。さらにマニアックな人には、OS―9というソフトが近々「X―68000」用に出るというウワサがある。これは、今をときめくUNIXというOSに良く似たOSで、ごきげんなマルチタスクOSなんだぜ！



▲ビジュアルシェルの画面。マッキントッシュみたいだ



▲『グラディウス』の画面。モアイがこわく見えちゃう



▲『グラディウス』の画面。オプションが4ついている

ットを作ろう!



遊ぶメカから役立つ電化用品まで、ICを使った電子工作がやさしく覚えられ、応用自在!

今、人気急上昇のホビーといえば、なんてったって電子工作。小型で高性能のIC（集積回路）を使えば、何でも作れてしまえる。たとえば光センサ内蔵のメカアニマルやロボット、ウソ発見器といった遊びメカから、デジタルクロック、インターホン、お風呂の湯沸し報知器といった役に立つ家庭用品までラクラク。あとは、きみのアイデアしだいで、応用自在。自作マシンが続々誕生する。こんな面白くて、役に立ち、しかも勉強にもなるホビー、それが電子工作なのだ。

たとえばこんなものが作れるんだ!

ICマルチボード

まず本格的な実験回路基盤「ICマルチボード」を組みたてよう。これには・防犯断線センサ・時限タイマ・電子メトロノーム・温度センサ・光センサ・電子サイレンなどいろいろの機能がついていて、これだけでもたっぷりと楽しめるというもの。

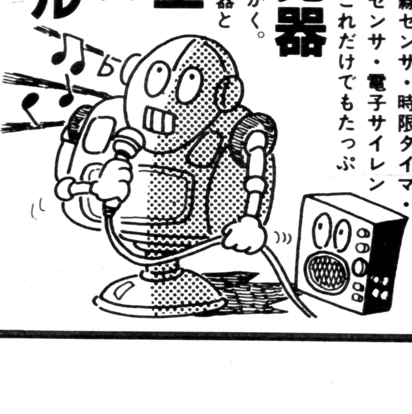
ウソ発見器

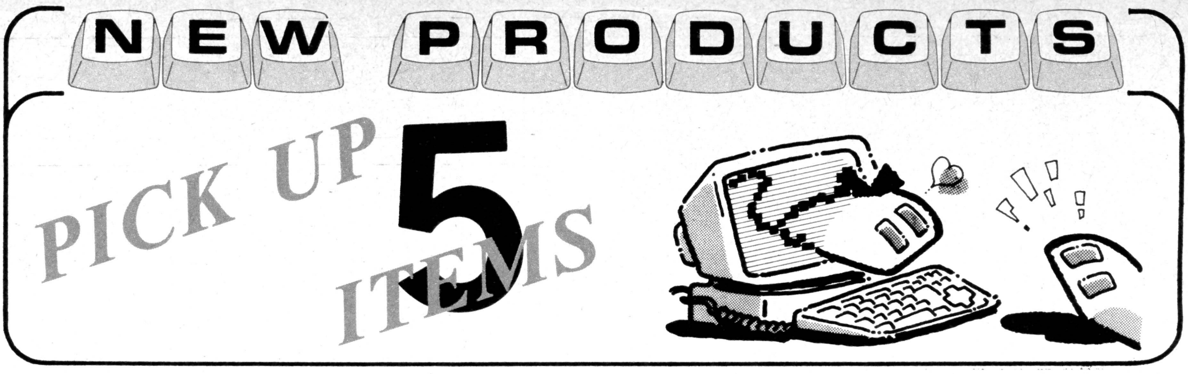
人間は誰でも緊張したりすると汗をかく。これをキャッチするもの。愛情測定器としても使えそう。

カラオケエ場

お父さんが喜びそう。レコードのボーカル音を消して、カラオケテープを作ることもできる。

デジタル





お得な普及版スーパーMZ

通信パソコンとして有名な「スーパーMZ」の普及機がシャープから出た。それがこの「MZ—2520」だ。

この「MZ-2520」、8ビット機ながらメインメモリーが128キロバイト、グラフィックメモリーが64キロバイトあるし、漢字ROMだってJISの第1、第2水準を標準で持っている。その上、約9万語もの漢字辞書をROMで持っていて、3.5インチのフロッピーが2台となかなかのものだ。もち、FM音源も入っているから、音楽もクリーンな音で楽しめるよ。それで価格は、159,000円。お買い得だね。価格もさることながら、「スーパーMZ」の普及機というからには、注目すべきなのは、パソコン通信機能だろう。

「MZ2520」には、標準で「テレホンソフト」がついてくる。この「テレホンソフト」がくせものだ。このソフトを使うとパソコン通信はもちろん、住所録や電話帳として使える簡易データファイルを作ることができる。さらに、モデムと組み合わせれば、電話帳にある人に、ワンタッチでオートダイヤルすることもできる。おまけに別売のカラーディスプレイテレビ「MZ—1D24」と組み合わせると、スーパーインポーズや、BASIC言語によるテレビのコントロールだってできるんだ。

パソコン通信っていうと、どうしても16ビットパソコンに目が行きがちだけど、コストパフォーマンスを考えると「MZ—2520」はなかなかのものだね。

問い合せ/シャープ ☎(03)261-1121


▲シャープ MZ-2520

イライラの特効薬ハードディスク

ワープロの変換速度が遅い、データベースを作ったけど大きくなってフロッピーに入りきらなくなった、グラフィックで遊んでいるんだけど、すぐにフロッピーがいっぱいになってイヤになっている。こんな症状にお悩みの方、ハードディスクを考えてみてはどうだろう。ハードディスクは、パソコンのイライラの特効薬だ。

ハードディスクは、その名の通り金属製の固いディスクでできている記憶装置。金属製の円盤が密閉した容器の中に数枚納められ、高速で回転するようになっている。その回転速度たるや遅いものでもフロッピーの10倍以上、なんと1分間に3600回以上回転するんだ。回転数が早い分、とーぜんアクセススピードもぐっと早くなるし、1秒間に送り出せるデータの量だってフロッピーのより格段に高速になる（だいたい10倍程度だと思ってくれ)。

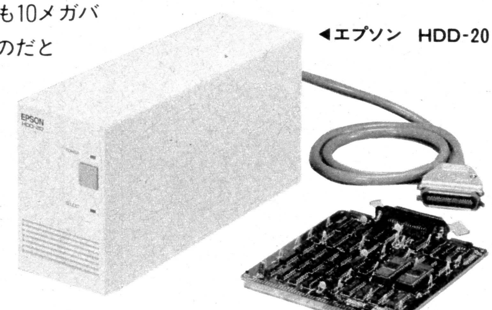
こんなスピーディなハードディスクには、もう一つ大きな特徴がある。それは記憶容量。金属製の円盤だと、フロッピーの10倍程度のトラックを1枚に書きこむことができるから、当然容量も大きい。小さいものでも10メガバイト、一番ポピュラーなものだと20メガバイトもの容量があるんだ。

ハードディスクを使うと、今までトロくて仕方のなかった日本語ワープロや、データベースソフトが「エッ、こんなに早いの！」ってくらい、がぜん元気になることまちがいなし。

特にこんどエプソンが出した「HD—20」は、20メガで198,000円と、今までの常識を破った超低価格な1台。こうなると、フロッピーディスク並の値段だ。これを機に、キミも本気でハードディスク獲得作戦を考えてみてはどうかな？

問い合せ／エプソン販売 ☎(03)348-7121

◀エプソン HDD-20



 イラスト／渡辺天留子

今年は、電子システム手帳の時代!

今や、すっかりおなじみになった電子手帳だけど、今度シャープが出した「ＰＡ—7000」(19,800円)は、さらに機能が充実した１台だ。おなじみの「電話帳」「スケジュール表」「メモ」、「カレンダー」「電卓」の５種類の機能で、なんと漢字辞書が使えるようになっている。使えるのは、人名、地名など約２万語。オプションの漢字辞書ＩＣカード「ＰＡ—７Ｃ２」(10,000円) を使えばさらに34,000語が使える。

これだけでも画期的だけど、さらにおもしろいのが英和／和英ＩＣカード「ＰＡ-7Ｃ1」(7,000円)。このカードをつけると「ＰＡ-70000 」が27,800語の英和／和英辞書に早がわりだ。オプションのプリンター「ＣＰ-50Ｐ」を使えば、記録した内容をプリントアウトしたり、カセットテープに保存することもできる。

最近は、ビジネスマンの間で「システム手帳」が大流行だけど、電子手帳がこんなに高機能になってくると、そろそろ「電子システム手帳」が流行するようになるかもね。

問い合せ/シャープ ☎(03)261-1121



▶シャープ PA-7000

架空の言語CASLが使えるポケコン

キミは「ＣＡＳＬ」というコンピュータ言語を知っているかな。これは、この４月の情報処理技術者試験から使われるコンピュータ言語（正確にはアセンブラと呼ばれるものね) の名前だ。実はこの言語、特定のコンピュータを使っている人に有利にならないように、架空のコンピュータ言語として作られた。つまり実際にこの言語が使えるコンピュータはなかったわけ。ところが今度、この言語が動くコンピュータができてしまったのだ。その名は「ＰＣ—1445」(17,800円)、おなじみシャープのポケコンだ。

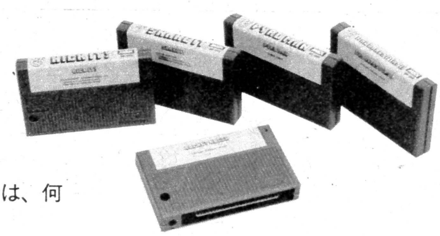
ＢＡＳＩＣなんかさわった人には分かると思うけど、コンピュータ言語を覚えるには実際に使ってみるのが最良の方法だ。とうぜんＣＡＳＬを覚えるのでも、紙の上で考えるのと、実際に動かしてみるのでは、スピードにグンと差がでるのは確実。もしキミが、今度の試験を受験して、最年少記録を更新しようなんてねらっているのなら、このポケコンはぜひもの。もちろんＢＡＳＩＣも使えるし、絶対お買い得だと思うよ。問い合せ/シャープ ☎(03)261-1121

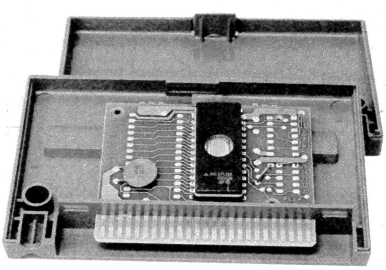


◀シャープ PC-1445

書き換えOK MSX用カートリッジ

ソフトの書き換えというと、まず思い出すのはファミコンのディスクシステムだよね。安い書き換え料で新しいソフトが手に入るのは実にうれしい。この書き換え方式は、ファミコンの専売特許かと思っていたら、今度はＭＳＸパソコンでも同じように低料金で書き換えてくれるものが出た。しかも書き換えてしまうのは、何とカートリッジなんだ。





◀セイカロモックス ロモックスカートリッジ

このカートリッジは「ロモックスカートリッジ」と言い、作ったのはセイカロモックスという会社だ。書き換え方式は、まずキミが「ロモックスカートリッジ」のゲームパッケージを買ったとしよう(新品の定価は5,500円だ)。このソフトに飽きたら、パッケージに同封されている料金受取人払いの封筒に希望するソフト名と飽きたカートリッジ、1,000円分の郵便切手を入れて送れば、新しいソフトに書き換えられて送り返されてくるってわけ。

セイカロモックスのソフトはすべてヨーロッパ製のオリジナルで、毎月１、２本新製品が出るって言うから期待しようね。問い合せ／セイカロモックス ☎(03)211-6813



田辺聖子　ジョゼと虎と魚たち……340円
平岩弓枝　ちっちゃなかみさん……420円
佐藤愛子　日当りの椅子……300円
仁木悦子　一匹や二匹……380円
夏樹静子　暗い循環……380円
森　瑤子　一種、ハッピーエンド……340円
林真理子　恋のインデックス……420円
食べるたびに、哀しくって……300円
水上洋子　恋愛コレクション……340円
こんな男と暮らしてみたい……340円
小池真理子　二人で夜どおしおしゃべり……300円
小林麻美　あの頃、ショパン……300円
熊井明子　夢の国のポプリ……580円
青柳友子　ミスティ・ガール紅子　カフェ・バー「クロ」の殺人調書……340円
ルース・レンデル　もはや死は存在しない……深町眞理子訳　490円
新井素子
吾妻ひでお　ひでおと素子の愛の交換日記……540円

曾野綾子　誰のために愛するか……300円
田辺聖子　むかし・あけぼの（上・下）各580円
三浦綾子　氷点（上・下）……各380円
森　瑤子　別れの予感……300円
愛の予感……300円
さよならに乾杯……340円
女ざかり……380円
林　真理子　イヤリング……340円
ルンルン症候群……340円
花より結婚きびダンゴ……260円

林　真理子　街角に投げキッス……340円
ルンルンを買っておうちに帰ろう340円
松任谷由実　ルージュの伝言……300円
新井素子　ひとめあなたに…　…420円
眠たい瞳のお嬢さん340円
正彦くんのお引っ越し340円
大忙しの二日間〈結婚物語〉日本テレビ系2月14日より放映340円
平岩弓枝　黒い扇……620円
オルコット　愛の若草物語（上・下）…各300円　フジテレビ系放映中

'87愛の女流フェア実施中　角川文庫

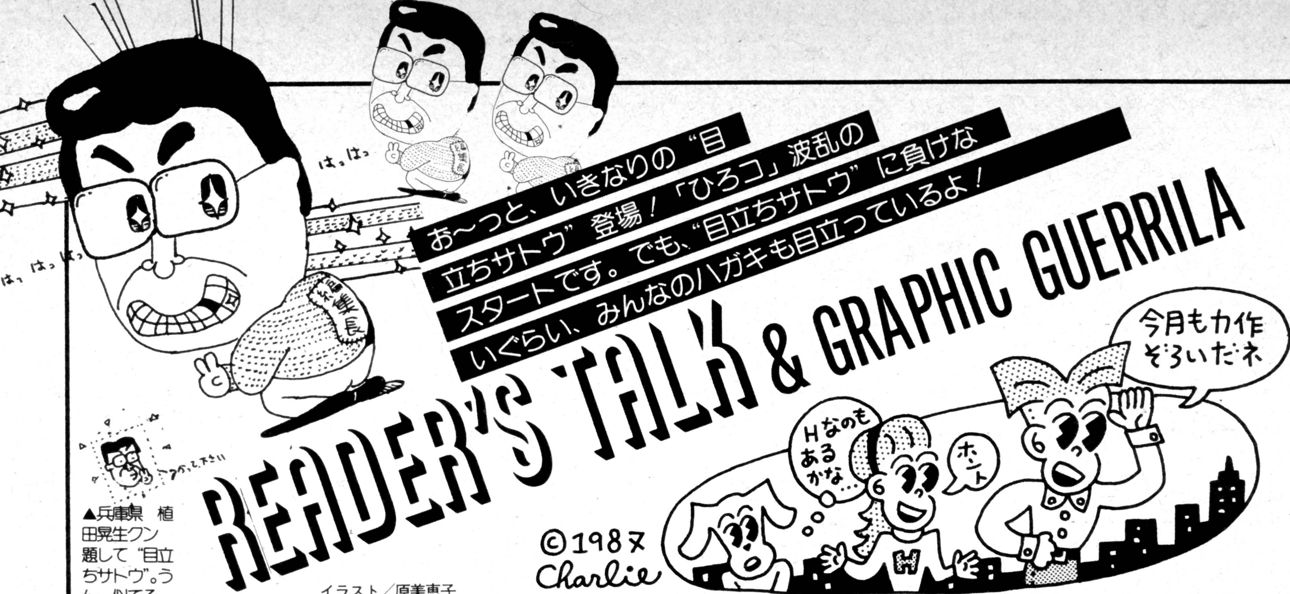
角川書店　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3　☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

HIROBA の CORNER

ひろばのコーナー



EXCITE!



READER'S TALK & GRAPHIC GUERRILA

お〜っと、いきなりの"目立ちサトウ"登場！「ひろコ」波乱のスタートです。でも、"目立ちサトウ"に負けないぐらい、みんなのハガキも目立っているよ！

▲兵庫県 植田晃生クン 題して"目立ちサトウ"。うん、似てる

イラスト／原美恵子

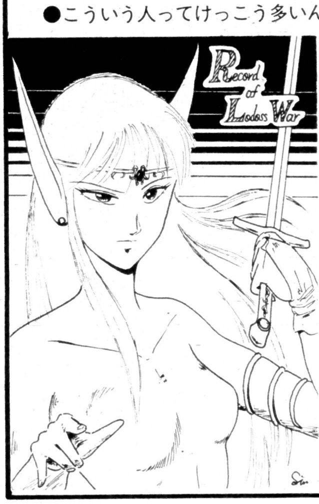


▲東京都 大出晃クン FZ250フェザーに乗ってんのか、いいな〜。バイクコーナー作ろう！

ボクのクラスのTクンは、数学の時間に当てられて、となりのMにウソの答を教えられ、それを答えて爆笑された。さらに、Mがまちがえた時、Tクンは思いっきり笑ったのだが、クラスはシーンとしてしまい、果てしなく彼は浮いてしまった。

大阪府　おーごん仮面　14歳

●こういう人ってけっこう多いんですよね。



◀千葉県 飯島真クン グラフィックゲリラでは、「ロードス島戦記」が大人気。真クンのイラストもなかなかのもの。色鉛筆を使ってもOKよ！

ひろコも人のことは言えないけど……。

先生があきれてものも言えないと、30分間しかり続けた。

千葉県　畠山忠雄　14歳

●こういう先生ってけっこう多いんですよね。ひろコも習ったことがありますよ。

おねえちゃんに希望のプレゼント何にするか相談したら、なにをかんちがいしたのかおねえちゃんは「恋人」と答えました。

青森県　高橋宏明　11歳

●ははは、なかなかユーモアセンスのあるおねえちゃんですね。　（ひろコ）

コンプティーク編集部のスタッフのみなさんのよせがきが欲しい。もらえたら額に入れて飾ります。どうかよろしくお願いします。

京都府　下村行能　14歳

●最近、下村クンはリーダーズトークに毎月登場してますね。キミのユーモアセンスをたたえて、よせがきをあげます。(編集長)

クイズを書きます。昔、昔、キリストとマホメットと大仏さんが裁縫をしました。一人だけ糸が針の穴に入らなかった人がいます。さて、それは誰？

滋賀県　山本猛　15歳

●大仏さんでしょ。大仏さんだから仏教、ぶっきょう、ぶきよう、不器用。クイズは得意です、エヘヘ。　（ヒサキ）

数学の先生がラジオで聞いた話によると、髪の毛に石けんがついた時、女の人のおしりでこするととれるそうです。ひろコも一度試してみたら……。

広島県　山口賢志　16歳

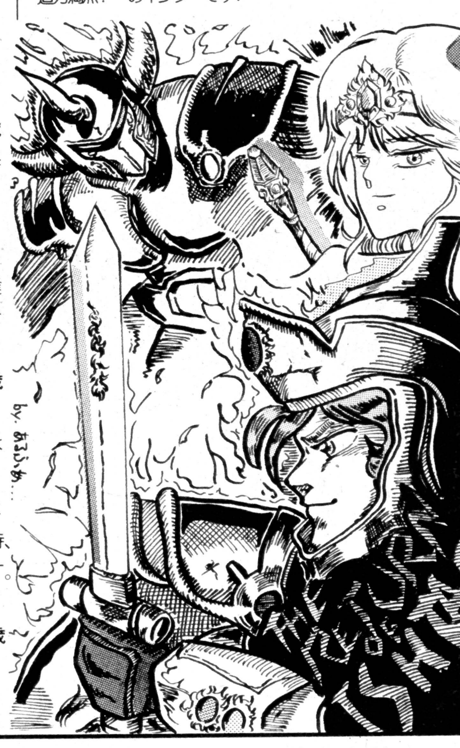
●まあー、なんて下品な。（ひろコ）

●さっそく試してみます。（ヨシタ）

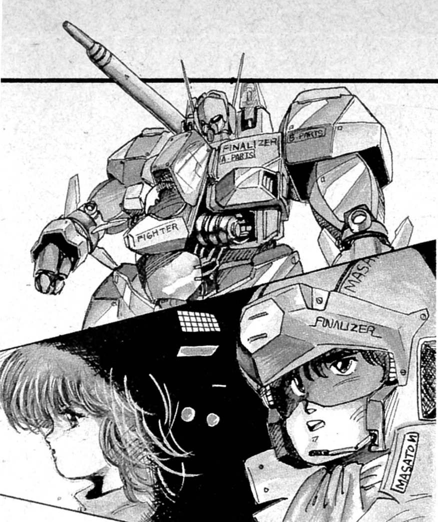


▶愛媛県 木原健一クン コンプティーク小判を持ってるゴエモン！ アイデアの勝利！

▼神奈川県 あるふあクン 迫力満点！ のイシターです！



おたより待ってます！ ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラetc. どんなことでもけっこうです。みんなドンドンお便り送ってネ。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部　ひろばのコーナー係へ。



▲京都府
北原ちずるクン『ファイナライザー』ですッ

あるところに一人のコンプティークの読者がおったそうな。その読者がコンプティークを読んでいると「組曲ドラゴンクエスト」を３人にプレゼントと書いてあったそうな。その者はさっそくハガキを出したそうな。……そして１カ月たつと、めでたく当たっていたそうな。めでたし、めでたし。

静岡県　松下富士雄　15歳

●ゴメン、はずれちゃいました。（ひろコ）

この間、文化発表会の実行委員会で、友だちが下級生に向かって“ゴブリン”と叫んだら、その下級生は低〜い声で“オーク”と反撃してきた。その日以来、その下級生はボクらのＤ＆Ｄのメンバーにひきずりこまれてしまった哀れな人です。

東京都　新井賢吾　14歳

●みんなでやろうＤ＆Ｄ、みんなで読もう「ロードス島戦記」、みんなで出そうファンレター。（ヒサキ）

ボクの友人が秋葉原でＰＣ8801ＭＫⅡＦＨをねぎって買う、と言っていた。旅費のことを完全に忘れているようだ。

徳島県　武市敏裕　15歳

●なんとなく正しいような気がしたけど、やっぱり変ですね。

（ひろコ）

電車ですわっていると、途中で乗ってきたおばさんが横のすきまを見て「あの、すいません……」と言いかけました。そこで、すかさず「何であやまるの？　何か悪いことしたの？」と言って、車内の人に白い目で見られたのは、ボクの友人のそのまた友人です。

大阪府　木村智昭　17歳

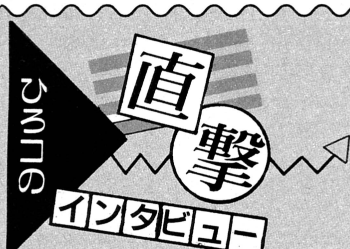
●うん、これは実に良い手だ。編集部員一同必ず実践するように。

（編集長）



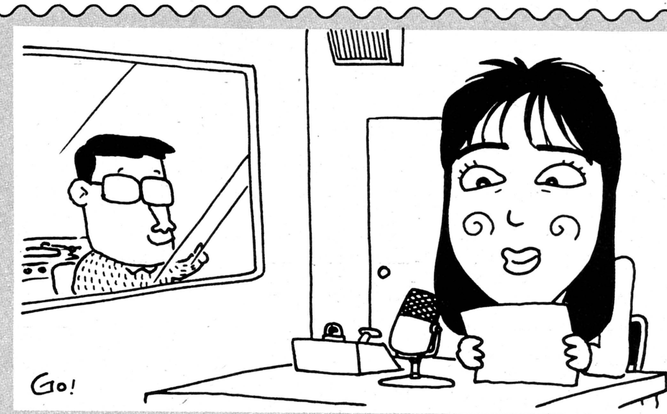


▲福岡県　天昇クン『めぞん一刻』のゲーム化をファンとしては喜ぶべきだと思いますよ、昇クン!!





本誌のラジオCM はこの人！



　このコーナーも出世して（？）、ついに有名人が登場してしまいました。ご存知、声優の山本百合子さんをラジオ局でキャッチ、インタビューしてきました。

Ｈ：本番中、のどあめを口の中に入れているように見えたのですけど、脇の方に押しこんでしゃべっているのですか？

Ｙ：まさか？　そんな器用なマネは。本番中はちゃんと出して手に持ってましたよ。

Ｈ：時間内に話すのってむずかしそうですネ？

Ｙ：長年のカンかな。芸歴11年です。

Ｈ：すごい。今まで演じたキャラクターの中で、一番好きなのは誰ですか？

Ｙ：「ダンクーガ」の結城沙羅かな？　みんな好きですけど……。

Ｈ：忙しそうだけど、体調はどう？

Ｙ：気をつけてるから、なんとか健康なんだけど、盲腸を散らして４年も経っちゃっているの！

Ｈ：危険…。では、最後になにか一言

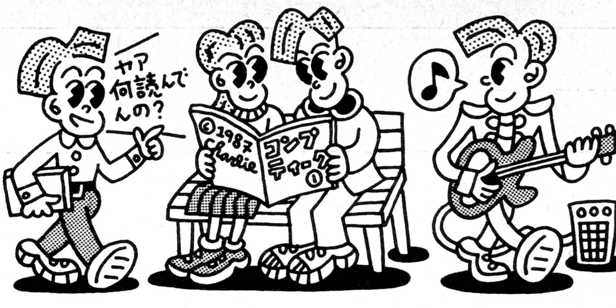
Ｙ：言いにくいんですが、角田さん！　CMの原稿、もっときれいな字で書いて！

　髪が伸びて、百合子さんはグッと美しくなった。しかし、得意芸は猪木のものまねとか。彼女がボーカルをしている“獣戦機隊”（アイドルしてますよと、横からマネジャーが一言）のライブも間近。（残念ながら、この本が出るころには終わっているけど…）ポッキーが大好きで、ナマのキャベツがダメな山本百合子さんでした。本人はイラストよりずっと美人です。念のため……。

イラスト／中野豪

隠れサトウ発見！　今月はややキュークツな場所に押しこめられてしまいましたが、隠れサトウはまだまだ元気です。２月号の正解は168ページの右側だ。早期発見者は、千葉県の今村洋クン、高知県の村山文昭クン、千葉県の秋元秀乃クン、千葉県の関静夫クン、北海道の菊地章弘クンでした。Ｔシャツ送ります！

ひろコのセッショントーク
HIROCO NO SESSION TALK



元気！元気！元気！今月も寒さを吹き飛ばしてぶっとばすよー。くれぐれもお便りをよろしく。便りがたよりなんだから？

イラスト／原美恵子

ひろコです。最近、カゼがはやっているけど、みんなは元気にしてるかな？　編集部でもひいている人が多いけれど、みんなお気に入りのカゼ薬を飲んでがんばっているんだ。お気に入りって何かって？　ほら、最近、アイドルがカゼ薬のＣＦに出てるでしょ。KYON²、中山美穂ちゃん、本田美奈子ちゃん、石野陽子ちゃん、松本典子ちゃんとかね。それぞれ自分がひいきにしているアイドルがＣＦ出演しているカゼ薬を買うわけね。吉田さんは、若い女のコならなんでもいいって感じで、いろんなカゼ薬を買ってたみたいだし、久木さんは小さな声で「ボクは坂上二郎のファンだから」と言って、こっそりパブロン買ってたみたい……。ま、そんな話はさておいて、とにかくみんなカゼには気をつけてね。

さっそくお便り紹介するね。

「ひろコさん、こんにちは。先日、ある雑誌を読んでいたらコンプティークのことが載っていたのです。それにはなんと、コンプティークのことを”芸能スケベ・ファミコン誌”と書いてあったんですよね。ボクは、ウームと考えこんでしまったのです。ひろコさんはどう思いますか？」(埼玉県／中村ふとし)

とにかく“闘うパソコンゲームマガジン”なんだから



ひろコも、一瞬、ウームと考えこんでしまいました。でも、どうみてもファミコン誌じゃないよね。ファミコンの記事なんて、情報局にしか出ていないしね。じゃあコンプティークは何かというと”闘うパソコンゲームマガジン”なんだってば。では、何と闘う？　キミの心と！

なーんてね。とにかく、編集部は最高の雑誌を作ろうと必死なんだ。読者のみんなに楽しんでもらえるような雑誌にしたいわけ。

これからも精進、切磋琢磨をけっして怠らないようにがんばりたいと思います。ご意見、応援、よろしくね。

INFORMATION

ナムコット“ハンディボードゲーム”シリーズ！

ナムコットから“ハンディボードゲーム”シリーズが登場。これは初心者用のボードゲームで、『ワルキューレの冒険／時の鍵伝説』と『スーパーゼビウス／ガンプの謎』が同時発売された。どちらもファミコンで大人気だったから、みんなよ〜く知ってるよネ。あの楽しさを、今度はボードゲームでリプレイしてみようって人、さっそく買っちゃおう。定価はどちらも1500円。問い合せは☎(03) 756—7651へ。



新アスキーネット、有料で3月20日スタート！

アスキーネットがとうとう有料化。といっても、現在無料のアスキーネットが有料になるというわけではないからご安心を。２年間の無料実験サービスで蓄えたデータをもとにし、３月20日より会員数を3000名に限定した新サービスの“アスキーネットACS”をスタート。現在のアスキーネットは“アスキーネットPCS”として無料サービスを継続していく、というもの。新サービスの“ACS”は、年会費６万円、現アスキーネットの利用者を中心に会員募集をしていく予定。問い合せは☎(03) 486-4509へ。

●３月21日(土)は、科学技術館（東京・竹橋）に集合だ。SESSION61とSTACの各ソフトハウス他が参加するイベントが開催されるよ。アニメとパソコンをミックスして、思うぞんぶんみんなに楽んでもらうというアミューズメント企画。『ガルフォース』他のキャラクター・グッズがいっぱい。見逃すなかれ！

さて、最近、女のコのパソコンファンが少しずつ増えてきたみたいに思えるのはひろコだけかな。

「わたしは、3週間前に弟のパソコンを始めたのが運のつき、毎日2時間、しっかりゲーム少女になっていたのです。AVGが好きで『アルファ』や『ウィル』なんかを解きました。今は『ウイングマン2』の隠れキャラを見つけて遊んでいます。SR持っててほんとに良かった」

(埼玉県／塩沼美菜子・17歳)

こんなお便りがきました。ひろコはさっそく塩沼サンに電話、ちょっと電話で話を聞いてみました。国生さゆりのファンなんだって。塩沼サンってどんな人？ って聞いたら「よく男のコっぽいって言われるの。足でドア開けるし」だって。でもかわいい声だったけどな。

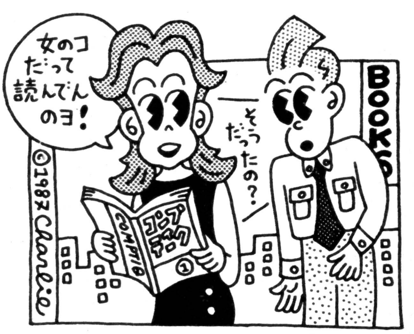
「ライターやれるほどくわしくないですよ」とお便りくれたのは、東京都の石川照美サン（24歳)。石川サンにも電話してしたら、1日ぶっ通しでやることもよくあるというマニア！ 昔からゲームが大好きでパソコンを購入したのも、もともとはアーケードゲームの出費を減らすためにあったんだって。女性ゲーマーの特徴はあるかって聞いたら「やはり女のコの方が用心深いじゃないかな。経験値が最大になっているのに、なかなかレベルを上げないとかね（笑)。かと思えば、とんでもない無鉄砲やるとかね。女のコの方がそういう意味では楽しいと思いますよ」

なるほど、言えてる。「でも、シューティングはやはり男のコの世界だと思いますね。わたしはいまだにアンドア・ジェネシスを越えられない、ウウッ」だって。

千葉県のみつきちゃん(12歳)は今月のお便りの中ではおそらく最年少の女性ゲーマーだろう。FM7を持ってて『ガルフォース』をプレイしてみたいって。これからもがんばって、すばらしいゲーマーになってもらいたいね。

普通、ゲーム、パソコンといえば男のコの世界みたいだけど、そんなことはないとひろコは思うね。だっておもしろさに、男女の区別があるとは思えないしね。これからも女のコのお便りを取りあげるし、電話することもあるのでよろしくね。それじゃ、また。くれぐれもカゼに気をつけてね。

女性ゲーマーの時代が来るかもね!?



大江戸裏ワールド

中野豪



アメージング！ 新作映画2作、春休みに大公開！

構想5年、製作費8億円の大作アニメーション『オネアミスの翼／王立宇宙軍』と、ジョージ・ルーカス製作のファミリー映画『エンドア／魔空の妖精』が、この春休みに公開されるゾ。

『オネアミス——』は、異世界を舞台に少年と少女の生きざまを描いたSFロマン。音楽に坂本龍一を起用するなど、話題も豊富でなかなか楽しめそう。

『エンドア——』は、世界の映画界をリードするジョージ・ルーカス製作総指揮によるファミリー・ファンタジー。見知らぬ惑星エンドアに舞い降りた少女・シンディーが繰り広げる冒険を描いたもので、こどもも大人も楽しめる作品といえそうだ。



どちらも公開はこの春休み。さて、ゲームに疲れたら映画でも見に行こ〜かなっと。

★先月の懺悔

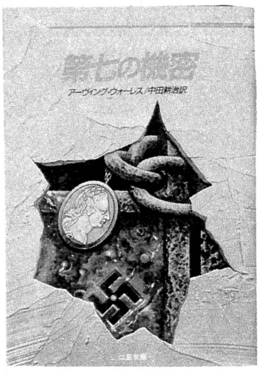
今月の懺悔は……、今のところ発見されておりません。読者からの目ざといハガキも、まだ届いておりません。とゆ〜ことは、もしかすると今月の懺悔は“ナシ”なのかな、といささか不安気にこう書ききってしまったひろコです。ま、たまには懺悔のない月があってもいいんじゃないかな、とひろコは日頃考えておりまして、それが現実となったから、ちょっぴり惑っただけでして……。え〜い、ないものはないッ！ ということで、今月は懺悔なしッ!!

おわびと訂正 2月号の『ファンタジー』のモンスター紹介の一部に間違いがありました。BABY DRAGONはBANTIR、GHOULはBARBARIAN、BARBARIANはSQUSHY GUNK、BANTIRはBABY DRAGONです。ごめんなさい。

EXCITING LIBRARY

興奮本ばかりを紹介するエキサイティング・ライブラリー。まだまだ寒いようだけど、ゲームばっかりやっていないでたまには外で遊ぼうね。そして、読書も忘れずに！

先江進の興奮本ガイド⑩



▲『第七の機密』
アーヴィング・ウォーレス著
二見文庫　650円

前々号でウォーレスの『奇蹟への８日間』を紹介したけれど、そのあと『ファンクラブ誘拐事件』『第七の機密』が続けて出版され、ウォーレスファンにとっては、もうそれだけでエキサイティング。あまり同じ著者の物を続けて取りあげないようにとの、編集部の吉田さん（あの吉田印で有名な）のお達しにもかかわらず、面白いんだからしようがない。またまたウォーレスの登場だ。

『ファンクラブ誘拐事件』の方は、有名なセクシー女優を４人の男が誘拐して、いままで夢に見てきた彼女との○○○をやりまくる、という話なのだが、内容を紹介すると吉田印ばかりになってしまうので、ボツ。そこで『第七の機密』。これがまたすごい。二見文庫発刊第一打席の大ホームランだ。最近までニューヨークタイムズベストセラーリストの上位を占めていたという大作だぞ。

ナチス研究の権威アシュクロフト教授の生涯の集大成『総統ヒトラー』の著述は、大づめに入っていた。最終章はアドルフ・ヒトラーの死にまつわる謎の解明であった。彼は1945年４月31日、総統官邸の地下豪で愛人エヴァ・ブラウンとともに自殺したとされている。

だがしかし、ヒトラーを治療したことのある歯科医から、驚くべき手紙が舞いこんだ。ヒトラーとブラウンは自殺などしていないというのだ。まんまと世間をあざむき、２人とも生きのびたという。その確証すら握っているというのだ。

その証拠を求めてアシュクロフト教授はベルリンに向かった。ところが、教授はベルリンの街角で暴走したトラックにひき殺



イラスト／原美恵子

秘宝を求めて中国に渡れ！



ふとしたことから手にした、中国の古い壺。異様に重い壺の中には“黄金の都”を暗示する謎の言葉がしるされていたのだ。謀略うずまく1930年代の中国を舞台に広がる壮大な冒険だ。もちろん主人公はキミだよ。さっそくチャレンジしてみるべし！

▲闇の黄金郷
高千穂遥／原案
富士見文庫 480円

少女がプロ野球でエースに⁉



甲子園を熱狂させた優勝投手は、実はなんと少女だった。その年のドラフトで、彼女は星野仙一ひきいる中日ドラゴンズに入団することになったが……。星野監督就任前に書かれた話題の文芸賞佳作作品。奇想天外、魔訶不思議な実名野球小説だ。

▲勝利投手
梅田香子／著
河出書房新社 980円

走れ、インターセプター！



殺人ウイルスによって世界は廃墟と化した。生き残った人々は、略奪者たちの影におびえながら生活している。キミは武装したインターセプターを駆って、町に石油を運びこまなければならない。キミは任務を果たせるか。アドベンチャーゲームブックの決定版！

▲フリーウェイの戦士
I・リビングストン著
社会思想社 480円

ドルアーガの塔・完結編だぞ



あの名作「ドルアーガの塔」のアドベンチャーゲームの３作目がこの「魔界の滅亡」だ。せっかく知り合った友人たちとも別れ、ふたたび孤独な旅を続けていくギルガメス。41階から上では、これまでの冒険とは比較にならないほどつらいシーンの連続だよ。

▲魔界の滅亡
鈴木直人／著
創元推理文庫 680円

世にも不思議に楽しい短編集



線路のない大地を真夜中に走り続ける列車、ひとりでに宙を舞うトランプ、現代社会に突然現れたサンタクロース……。今、アメリカで大人気のスピルバーグのテレビ番組が、短編小説傑作選として日本に登場。文句なく楽しめるんだよね、これが。

▲スピルバーグのアメージング・ストーリー①
新潮文庫 400円

プレゼント！ 上のBOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。(『パワフル☆まぜごはん』は５冊)ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢、職業（学校名）を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部　エキサイティングライブラリー３月号係へ。



されてしまう。父の研究を手伝っていた娘のエミリーは、父の研究をつぐことと、父の死の謎を解くために、ベルリンにやってきた。

とまあ、このようにウォーレスの小説は"ヒトラーが死んでいなかった"などというとんでもない発想から話が始まることが多い。だから初めから話が面白いんだね。『替え玉』という作品では、ソビエトにたまたまアメリカ大統領夫人にそっくりな女優がいて、大統領夫人とすり替えてスパイ活動をさせてしまう、などという「そんなバカな」と言われそうな話もあるけど、それもこれもとんでもない虚構の発想から、いかにも本当にありそうな話に持っていってしまうところに、ウォーレスのパワーがあるのだ。話が横道にそれてゴメン。

ベルリンにある第3帝国の地下豪あとの発掘許可を求めたところ、アシュクロフト教授の研究に深い理解を寄せていた東ドイツ副首相オットー・ブラウバッハは、こころよく協力してくれた。たまたまそのころブラウバッハを尋ねていた、ソ連エルミタージュ美術館長キルホフは、ヒトラーが描いたと思われる1枚の絵画を持参していた。科学的にはそれがヒトラーの作品であることは証明できたのだが、そこに描かれた建物がどこの物であるか、いつ描かれた物であるかを調べていたのだ。

話は発掘シーンのクライマックスへと向かいながら、その絵の一枚の絵がヒトラーの生存説を裏づける物となってくる。絵に描かれているのは、終戦前に破壊され、1952年に修復された閣僚国会議事堂だとわかった。その建物の破壊前と修復後の写真を見ていると、突然、あることに気がついた。ヒトラーが1952年に生きていたという証拠は、この絵の中のどんなことだったのだろうか。それが今回の問題だ。

地下豪を掘り進めていったとき、そこには秘密の世界があったのだ。まるでロールプレイングゲームをやっていて、地下への入口に入ったとたん、今までと違った敵が現れたような、そんな感じの異様さがキミを包みこむはずだ。

華麗なるファンタジーロマン



魔道士の息子として生まれたダミアーノは、物言うメス犬とともに、生まれ故郷の町を救うため、サタンの力を借りに行くが……。イタリア・ルネッサンス期を舞台に、歴史と魔法、冒険とロマンス……ETCを3部作構成で描いたファンタジーロマン。

▲ダミアーノ
R.A.マカヴォイ著
早川書房 480円

ひろコの★今月の1冊





▶眠たい瞳のお嬢さん 新井素子著 角川文庫 340円

作品を鑑賞するのに、作者の経歴、年齢、性別などを作品と結びつけて、あれこれ想像したりするのは、読書の道にはずれた行為だとは思う。けれども、この本は、ついつい新井さん家の事情なんかに異常な興味を寄せてしまう作品です。新井素子氏の初めての非SF小説で、上、中、下の3部構成になってます。

23歳の陽子サンと24歳の正彦クン。2人は結婚したいのだ。生活力も愛情も人なみにあり、一見、結婚に何の支障もなさそうにみえる2人。両親が反対しているわけでもない。しかし、2人の結婚はなぜか異常に進行のテンポが遅い。

そもそもの始めから、なんかちょっと普通と違っていたのだ。だって、プロポーズのことばを別れ話ととっちゃうカップルって珍しいでしょ。

新井調文体も生きてて、あと書きまでおもしろい物語でした。

くりいむレモンの小説化だ！



あの美少女アニメ「くりいむレモン」が小説化されたものがこれ。なおみおねえさま、もう一度抱いて……、なんて、禁断の花園で夜ごとくりひろげられるオトナたちのミダラな×××。リエも碧も真理も亜理沙も、みーんな妖しく燃えているぜッ。

▲エスカレーション
倉田悠子／著
富士見文庫 420円

真鍋譲治の初期作品傑作集だ



"メカがうまいだけ、女の子がかわいいだけ"で終わらないマンガ家・真鍋譲治サン。その彼の、うれしはずかしの初期作品集がこれだ。意外と×××ね、けっこう×××じゃん……、と勝手に楽しめるところがいいね。マンガ家志望者はぜひ読んでね。

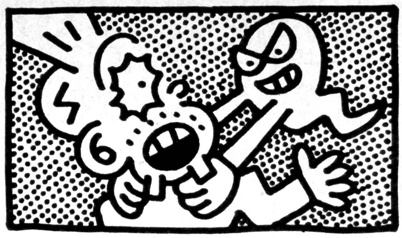
▲パワフル☆まぜごはん
白夜書房 980円

チャレンジ&プレゼント！ 興奮本ガイドの問題の正解者10名に、コンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。今月はちょっと難しそうだよ。あて先は左ページを見てネ。なお、先月の解答は、**ナニモ シナイ**でした。う～ん、なんて意地悪な問題なんだろ……。



おののき探険隊

今月のおののきターゲットは、ぐっと渋く飛鳥（あすか）の巨石群の謎に迫ってみた。歴史に名をとどめている不思議議な巨石群。おののき探険隊の調査は続く……。



おののき認定番号129番 謎の飛鳥巨石群

高松塚で有名な奈良県の飛鳥盆地には、4～6世紀ごろに建てられた、巨大な巨石構造物が多く発見されている。しかし誰が何の目的で、いったいどのようにしてこれらの巨石構造物を建設したかは解かっていない。

今月は少し趣向を変えて、われわれおののき探険隊は、飛鳥の歴史の謎に挑戦してみることにした。

大阪阿部野橋から近鉄電車にゆられて1時間半、飛鳥散策の出発地である近鉄吉野線の飛鳥駅に降りたわれわれは、さっそく資料を集めるべく、駅前の観光会館へと足を運んだ。ここには飛鳥文化のパネル展示のほか、壁一面に飛鳥の里の地図がディスプレイされていて、今までに発見されている巨石構造物の位置が示されているのだ。

われわれは調査のルートをさぐりながら、飛鳥に点在する巨石構造物群の数をかぞえてみた。すると、わずか約5キロ四方の狭い盆地の中に、大小さまざまな彫刻のほどこされた巨石建造物が、十数カ所にわたって点在していることがわかった。歴史的な資料からは、飛鳥は高松塚の壁画にあるように、4～6世紀にかけて栄えた、朝鮮半島からの帰化人の都というのだが、どうもそれにしては大きな建造物が多すぎて、われわれは新たな疑問へとぶつかった。

そんな疑問を抱いたわれわれに、観光会館のパンフレットの、箸墓の解説が一つの仮説をたてさせたのだ。それは邪馬台国＝大和国説の卑弥呼伝説だった。

紀元前後この飛鳥の付近には、三輪王朝という文化が栄え、壮大な権力を誇示していたという。そしてその王朝にはヤマトトトヒモモソヒメというミコが仕えており、彼女は予言や霊感を使って、国を治める手伝いをしていたというのだ。そしてある時ヒメは、三輪山の神と結婚したが、神は夜だけ彼女に会いにきて、明るくなるとともに姿を消した。そのことを不審に思ったヒメは、ある朝、神のあとをつけてみると、三輪山の神は蛇に姿を変えて空へ昇っていったという。そのことに驚いたヒメは、箸で我が身を突いて死んでしまい、彼女を葬ったのが箸墓だとされているのだ。

もしヒメが卑弥呼だとすると、このような大きな文化がこの地に残っているのもうなずける。また、箸墓の伝説を宇宙考古学的に見ると、蛇というのは夜空に尾を引くＵＦＯという見方ができ、ミコであったヒメがテレパシーで宇宙人とコンタクトをとっていたとも考えられそうだ。かなり無理な展開かと思うだろうが、



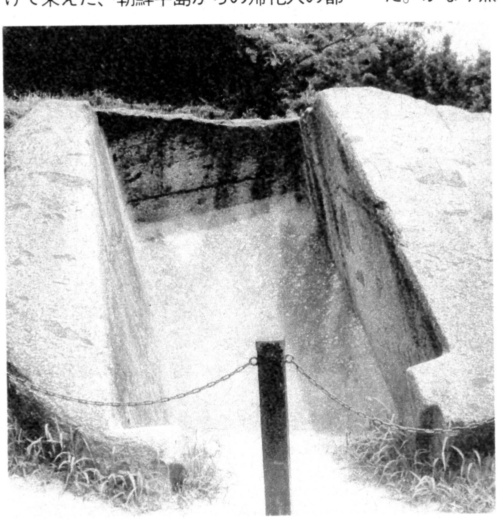
聖書の中の蛇をはじめ、マヤのククルカン、アステカのケツコアルト、インドのナーガなど、人間に知恵や文化を授けた神はみな蛇の姿をしている。三輪王朝に文明を授けた神が、蛇を象徴したＵＦＯに乗った異星人である可能性も否めないのではないだろうか。われわれはそんなロマンを胸に抱きつつ、飛鳥の巨石群を訪ね歩いた。

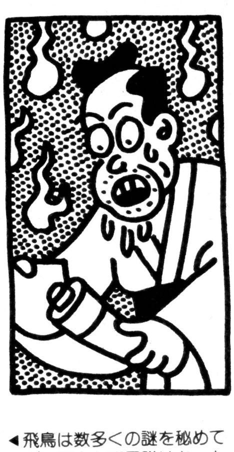
まず最初に訪ねたのは、飛鳥の駅から15分ほどの、猿石と呼ばれる巨石群だ。

猿石は吉備津姫の墓と伝えられる小さな古墳の中にあり、イースター島のモアイをそのまま小さくしたような、高さ約1メートルあまりの、4体の奇妙な石像だった。この猿石はもともとこの古墳にあったものではなく、江戸時代の中ごろ、付近の水田の中から発掘されたものを、この古墳に移したもので、吉備津姫とは何の関係もないらしい。われわれはこの猿石を見て、同じく卑弥呼伝説の残る、福岡県八女市の岩戸山古墳のまわりに巡らされた、石のはにわ群の石人石馬を思い出した。大きさといい、高さといいとても似かよった作りだったのだ。またこの八女付近の地形は大和に酷似しており、大和との関係が論議される所でもある。われわれは新たなる仮説を抱きながら、次の巨石群鬼の雪隠へと足を進めた。

鬼の雪隠はコの字をした3メートルほどの巨石で、付近の鬼のまな板と呼ばれる平らな巨石とペアになった船型石と思われる。大和にはＵＦＯを匂わす天の浮き船の伝説もあり、その関係がおもしろい。

（つづく）





◀飛鳥は数多くの謎を秘めている。歴史と不思議はきっと隣りあわせであるに違いない

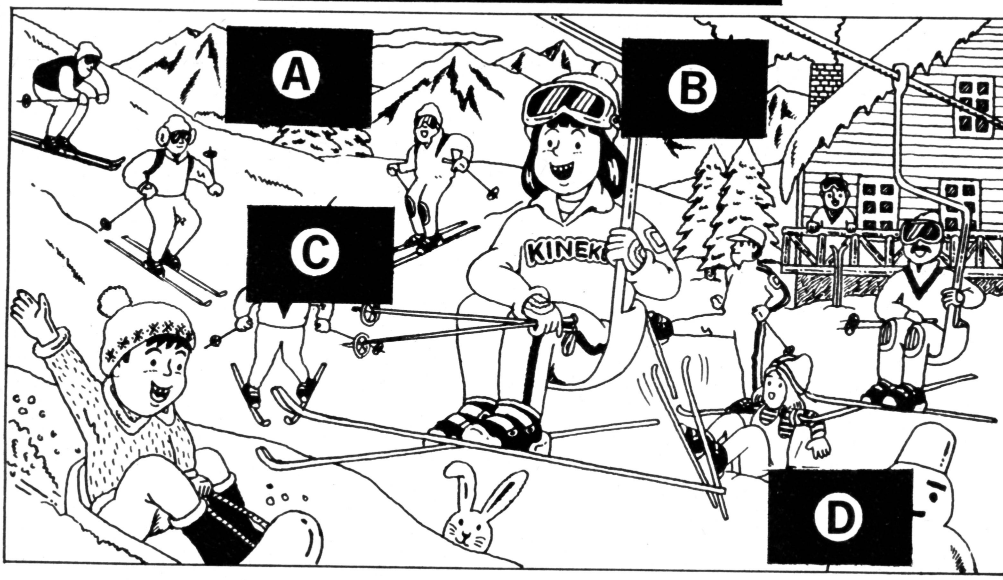
 イラスト／原美恵子

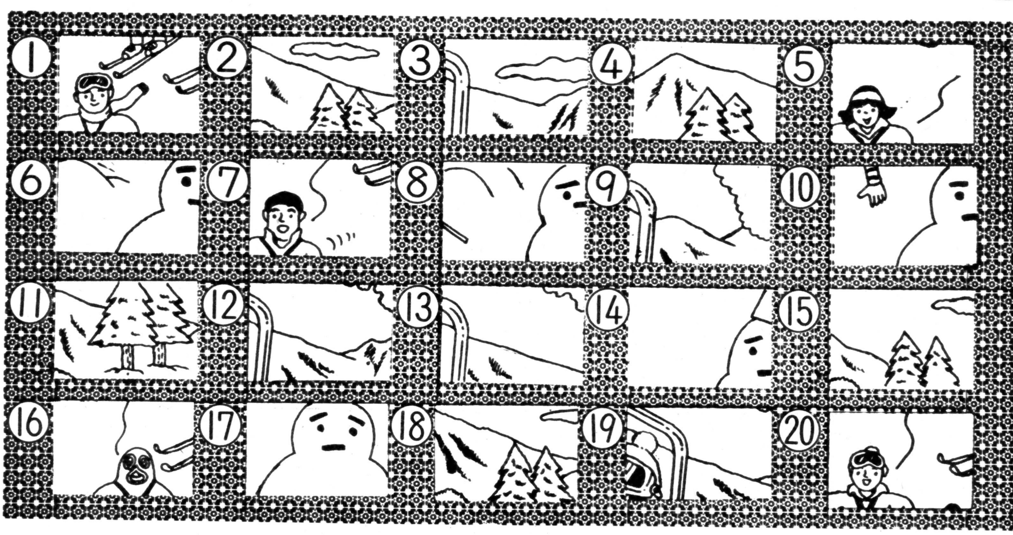
パズルクイズ
PUZZLE・QUIZ

勉強やゲームに疲れたら、このパズルクイズをやってみよう。気分転換できることまちがいなし、……でもないかな!?

パズル制作／草野公平

きね子もどきクイズ





集中力が必要／超複雑なパズルだよ〜ん

アイレムのファミコンソフト「きね子」みたいなパズルを作ってみました。題して「きね子もどき」です。上の絵、ゲレンデの中にあるA〜Dの空白にピッタシはまる絵を下段の①〜⑳の中から、それぞれ選んでほしい。正解をハガキに書いて、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部 パズルクイズ③係に送ってください。しめきりは3月7日。正解者5名にオリジナルTシャツあげます。



先月の解答

先月号の『バトル・オブ・ジョイスティック』むずかしかったでしょ。ひろコもやってみたけど、目がグチャグチャになってしまいました。ジャーディン、アギャーマ、テラリン、ザイラードの4モンスターのうち、実際にゲームをプレイしているのは、ちょっとセクシーなポーズの"テラリン"でした。正解した人、ホントにごくろーさんでした。

COMPTIQ Billboard

コンプティーク　ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行なわれるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。



イラスト／原美恵子

譲りたい

●PC-8801mkⅡSR用ソフト『覇邪の封印』『クリスタルプリズン』『賢者の遺言』『レリクス』『夢幻の心臓Ⅰ・Ⅱ』『ハイドライドⅠ・Ⅱ』『殺人倶楽部』『ザナドゥ』『道化師殺人事件』を各2500円で。送料は負担しません。すべて箱・マニュアル付です。W〒で連絡を。〒170 東京都豊島区南大塚2-25-29飯村荘
北原祐治

●X1用ソフト『ブラスティー』『ウイバーン』『スーパーランボー』『ウイングマン2』を各2000～3000円で譲ります。まずはW〒で連絡を。〒862 熊本県熊本市南部町13 98-3
松尾司郎

●PC-8801SR用ソフト『テグザー』を1500円、『北斗の拳』を2000円、『覇邪の封印』を5000円で譲ります。全部買ってくれた人には『ブラスティー』or『ウイングマン2』をつけます。W〒で連絡を。〒488 愛知県尾張旭市東栄町根の鼻504-208
吉田斉

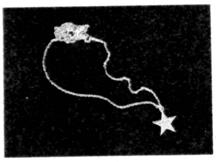
●『沙羅曼蛇』『ASO』『アテナ』その他のポスターを500円で譲ります。くわしくはリストを送ります。6×13cmの紙に住所・氏名・〒を書き、60円切手を同封して下記まで。〒509-51 岐阜県土岐市肥田町肥田2991
肥田章弘

●ファミコン用ソフト『忍者くん』『忍者じゃじゃ丸くん』『タッグチームプロレスリング』『ボコスカウォーズ』『ドルアーガの塔』『パックランド』『バベルの塔』『マイティボンジャック』『ヴォルガードⅡ』『頭脳戦艦ガル』『ドラゴンクエスト』『グーニーズ』『バトルシティ』『スターラスター』『スーパーチャイニーズ』『忍者ハットリくん』『影の伝説』『スペランカー』『がんばれゴエモン』を各1600～3000円くらいで譲ります。『マイティボンジャック』～『ゴエモン』までは攻略本付です。高く買ってくれる人優先！　まずはW〒で連絡を。〒112 東京都文京区小日向2-26-9
善家雄吉

The Present

愛の奇蹟を呼ぶ“星ペンダント”

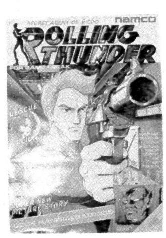
インフォメーションで紹介した映画『オネアミスの翼』のペンダントを10名にプレゼント！　金色に輝く星形のペンダントです。もし当たったら、好きな女のコにプレゼントしちゃおう。きっと愛の奇蹟が起きますよ。保証はしませんけど……。

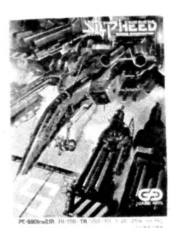


特大と超特大！　ポスターは大きさで勝負

お部屋に1枚ポスターを貼るとしたら、やっぱり自分の気に入ったかっこいいものにしたいネ。アイドルのポスターもいいけど、こんないかしたポスターならもっといい。

ご存知『シルフィード』と『ローリングサンダー』のポスターを各10名にプレゼントしちゃいます。このポスター、とっても大きくて、もらったのはいいけど、持って帰ってくるのがたいへんでした。だって、ナムコさんって遠いんだもん。でも、またもらいにいきます。ナムコさん、ゲームアーツさん、よろしく。





あの興奮よ、いつまでもサウンドで！

ご存知『沙羅曼蛇』のゲーセン・オリジナル版がミュージック・カセットとして登場。『沙羅曼蛇』に狂ってたキミ、この際だ、ミュージック・カセットも聞いてみよう。5名にプレゼントしちゃいます。ま、一度聴いてみてちょ～だい、かっこいいよ！



応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。応募ハガキには、今月号で良かった記事3つに○、つまらなかった記事3つに×を、それぞれ記入してください。

当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキは無効です。しめきりは、昭和62年3月7日です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
●コンプティーク・ビルボードでのW〒は、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。

●PC-9801F/VF用ソフト『ザ・ブラックオニキス』『ザ・ファイヤークリスタル』を合わせて4000円、『覇邪の封印』を3000円で譲ります。全部買ってくれるなら6000円にします。送料各300円。W〒で連絡を。
〒986 宮城県石巻市向陽町5-7-15
庄司慎

●シャープX1-CS本体+付属品+ソフト+ジョイスティックを3万円以上で。ファミコン+付属品+ソフト19本+ジョイスティックを4万円以上で。どちらも希望価格を書いてW〒で連絡を。〒619-02 京都府相楽郡山城町平尾越中谷8-29
高瀬直己

●ファミコン用ソフト『魔界村』『グラディウス』『スーパーマリオブラザーズ』『ツインビー』『パックランド』『タッグチームプロレスリング』『サッカー』『ギャラガ』『ロードランナー』『マリオブラザーズ』『ベースボール』を各500～2500円で譲ります。希望価格を明記してW〒で連絡を。〒779-12 徳島県那賀郡那賀川町古津107-1　小西啓介

譲ってほしい

●X1 turbo用5Dソフト『ザナドゥ』『夢幻の心臓II』『ウイングマン2』を各3000円で。『軽井沢誘拐案内』『リグラス』を各2000円で。すべて箱、マニュアル付。ソフト名を書いてW〒で連絡を。〒879-42 大分県日田郡天瀬町赤岩　井上学

●PC-8801mkIISR用『ザ・スクリーマー』を3000～4000円くらいで。W〒で連絡を。
〒536 大阪府大阪市城東区諏訪4-6-10
上田力

●PC8801mkIISR用『レリクス』『アルファ』『トリトーン』『メルヘンヴェールII』『シオン』『ウイングマン2』を4000円以下で。『覇邪の封印』『未来』『ザナドゥ/シナリオII』『アーコン』『ロボレス2001』『プリンセスクエスト』を4000円以上5000円以下で。箱、マニュアル付、完動品に限る。W〒で連絡を。〒312 茨城県勝田市馬渡2525-81
安部崇光

●FM77用『ランギスタンからの脱出』『レリクス』『信長の野望』『ジャグラストーン』『バル・トラッド』(すべて3.5D)を適価で。この他、古いソフトならなんでも。ソフト名と希望価格を書いて、W〒で連絡を。
〒142 東京都品川区豊町2-10-15
加賀寿信

●PC-8801FR用ソフト『メルヘンヴェールII』『北斗の拳』『夢幻の心臓II』『ザ・スクリーマー』『レリクス』を各3000円くらいで。W〒で連絡を。〒107東京都港区赤坂3-152
鈴木和弘

交換したい

●当方のPC-8801mkIISR/FR/MR用ソフト『大戦略88』(箱、マニュアル付)を、あなたの『A列車で行こう』と交換してください。W〒で連絡を。〒215 神奈川県川崎市麻生区金程416-117　白岩直樹

●当方のPC-8801mkIISR用ソフト『ルパン三世・カリオストロの城』or『冒険浪漫』を、あなたの『ブラックオニキス』or『ハイドライド』or『トリトーン』or『リグラス』と交換してください。箱・マニュアル付・5Dに限ります。まずはW〒で。
〒999-22 山形県南陽市大橋1198
川井徹

●当方のPC-8801用ソフト『ザナドゥ』or『地球戦士ライーザ』(箱・マニュアル付・5D)を、あなたの『ウィザードリィ』(箱・マニュアル付・5"2D)と交換してください。W〒で連絡を。〒579 大阪府大阪市石切町5-4-31　幸村武弘

会員募集etc

●「L.H Club」会員募集！
MSXのクラブです。MSXでもっとゲームをやりたいという人、MSXは最高だという人、どんな方でもOK。活動内容は、会誌の発行、ソフトの交換、ゲームのヒントを教えたりもしています。入会金250円、月会費は140円です。くわしくは60円切手を同封して下記まで。〒849-41 佐賀県西松浦郡西有田町曲川乙3380　西川善次

●「FM塾」だぞッ！
FM7の5Dユーザーが対象です。月1回会報(BASIC講座ほか)を発行、情報交換などをしています。入会金500円、会費は半年1000円です。入会希望者は60円切手を同封し下記へ。〒990 山形県山形市七日町3-5-33　石川真治

●「PC88&FC倶楽部」会員募集中！
当クラブはただ今会員募集中。PC88のディスクユーザーとファミコンのユーザーが対象です。活動内容は、主にソフトの情報交換と会誌の発行などです。会員証も発行してます。60円切手を同封して下記まで。
〒634 奈良県橿原市内膳町5-5-56
福田英夫

●当クラブではFM系ユーザーを募集しています。活動内容はソフトの情報交換と会誌の発行です。現在、会員数は10名。会員になりたい人は60円切手を同封して下記まで。〒486 愛知県春日井市味美白山町2-8-11　小久保勝明



4月号は、豪華ソフト大プレゼント付きの『絶対お勧め!!春の新作ソフト大特集』で、スーパーゲームをドーンと大紹介するぜ!! 3月7日(土)発売。

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌

マルカツ ファミリーコンピュータゲームマガジン
勝ファミコン

2月13、27日発売もヨロシク!!

求む 編集者大募集!

コンプティークの編集者を募集します。条件は、大学生または20歳～30歳くらいまで、未経験者可、経験者優遇。未経験者は履歴書・作文(やりたい企画、コンプティークに対する感想など)を編集部へ郵送のこと。経験者は編集部へTEL。フリーの方も募集します。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

今月の表紙を飾った斉藤さおりちゃんのライブを聞きに新宿ルイードへ行ってきた。会場は若い連中でギッシリ。今年最初のライブとあって、さおりちゃんはギンギン、全員総立ちのアンコールに応えていた。僕は一緒に立てない自分の年齢をのろった。(辰)

31、1日はテレビでスポーツ観戦、2日は近くの温泉で湯につかり、3日はテレビでスポーツ観戦、4日はフトンの中、とあっという間に過ぎた正月でした。あ～、♬もういくつと寝るとお正月♬(隆)

久さんがHR-D570を買って、片さんがNV-D21を買った。これで、編集部内でビデオも持ってないような原始的生活をしてるのはワシ1人になってしもた。ビデオソフトは持っとんのやけどなあ……。(貢)

忘れもしない雪の1月12日。T&Eソフトへ取材に行った帰り、新幹線の故障のため名古屋に泊るハメになった……次の朝、人間、辛抱や、という言葉をかみしめて新幹線の人となったのでした。(潔)

シャープに行ってX-68000を見てきた。すごい、と思った。これはいい、と思った。使ってみたいと思った。欲しいと思った。買うぞ、と誓った。でもビデオを買ったから、金がなかった。無念!(英)

風邪を引いちゃってノドはハレるし鼻水は出るし関節は痛いし最近飲みに行ってないし27インチは買うしビデオも買ったぜイエ～イだし吉田さんはアパレルワールドだし角さんは屁こくし辛いわ。(敏)



おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先/〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク

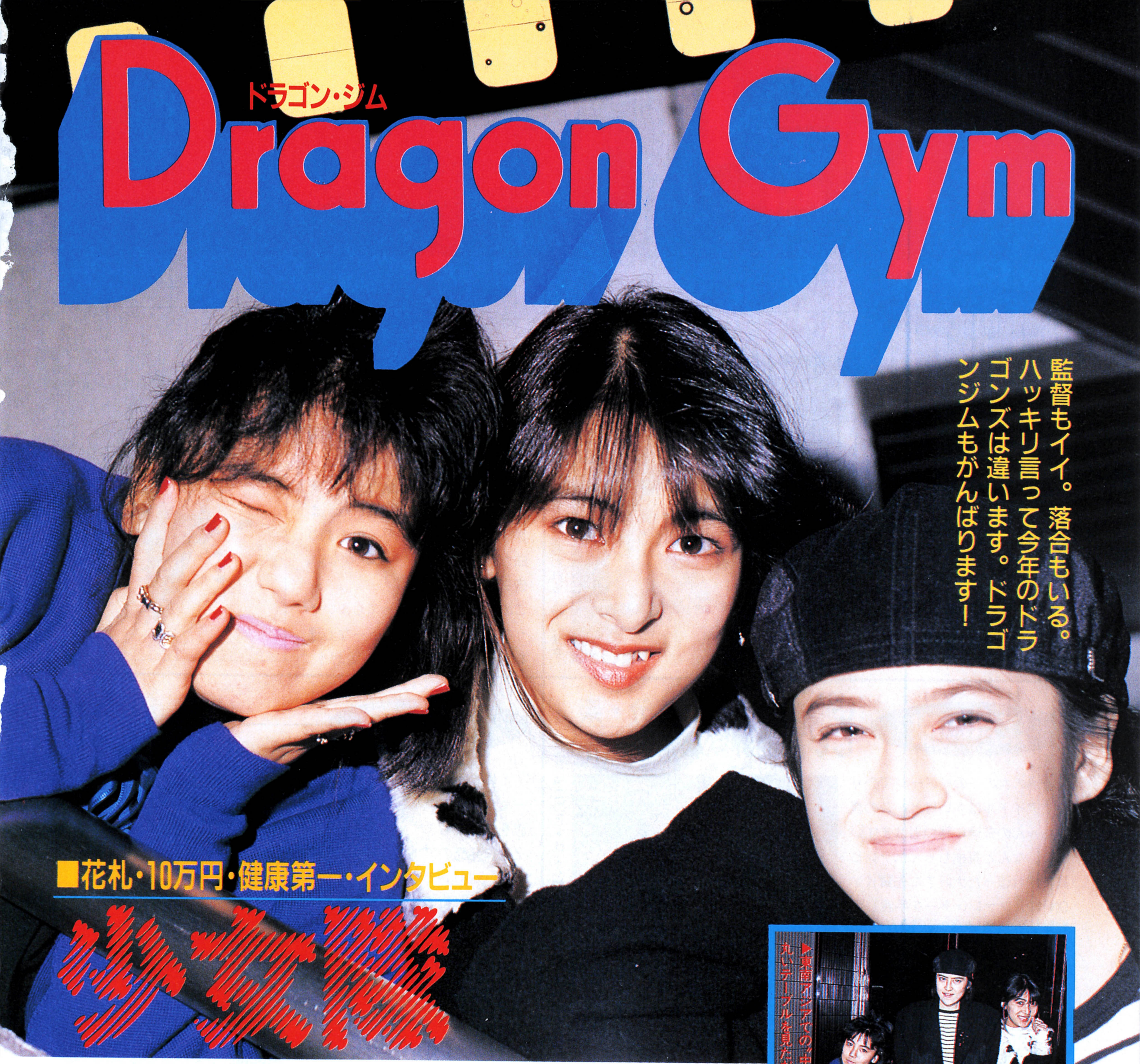
3月号

昭和62年3月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-3
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川亜津子 市島正明 中濱潤子 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 平井敬子 (有)ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 辻猛 永橋隆 菅原敬 山本裕司 海老沢隆義 *Designers* D/HITS(高木和雄) 沢田明彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 12 to 12 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 *Photographer* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 相澤利彰

イラスト/中野豪



Dragon Gym

ドラゴン・ジム

監督もイイ。落合もいる。ハッキリ言って今年のドラゴンズは違います。ドラゴンジムもがんばります！

■花札・10万円・健康第一・インタビュー

少女隊



▶東南アジアでの"中華料理ぜめ"以来、少女隊の3人は丸いテーブルを見ただけでイヤになるそうです

撮影／堀内秀昭

私たちを総括しますっ！

――昨年はスッゴクいろんなコトがあったね。シンガポール行ったり、代々木でコンサートやったり。どんな1年だった？

トモ「あっという間に過ぎちゃった。早かったなーってカンジ」

ミホ「疲れました。肉体的にも精神的にも」(笑)

――楽しかった？

レイコ「歌が中心でドラマができなくって残念だった」

――ドラマって好き？

ミホ「ドラマとかだと"少女隊のミホ"じゃなくって"藍田美豊(あいだみほ)"になれるから」

――歌っていえば、最近曲調が変わんない？

レイコ「『バランスシート』でしょ？」

ミホ「あれはすっごーい妥協だったんだ」(笑)

トモ「売れセンをねらったんだよ」(爆笑)

レイコ「確かに覚えやすい曲だったかもしれないけど、やっぱり少女隊のセンは崩したくないんですよね」

――でもさ、みんなまだ若いけど、もう社会人してるでしょ？　同年代のコと違うなって思うコトある？

レイコ「学校行って、普通科のコが話してるの聞くと、やっぱり子供だなって思っちゃう」

ミホ「年上の人と付き合う方が多いから。私、主婦の友だちもいる」

トモ「みんなにオゴってあげる」

――おーっ!!　太っ腹!!

トモ「だって気持ちいーじゃん」

ミホ「私はイヤ。もったいない」(笑)

――ミホちゃんはシマリヤさんだな？

ミホ「でもこの前ボーナスみたいなのもらった時、親に10万円ポンとあげちゃった」

一同「カッコイーっ！」

ミホ「自分でもカッコイイナって思ったよ」(笑)

トモ「私、結婚したくないけど、世界で3番目までのおカネ持ちの人となら結婚してあげてもいいな」(笑)

――じゃ、最後は月並みに今後の豊富でしめくってもらいましょう。

ミホ「英会話がペラペラになりたい。友だちの輪を広げたい」

レイコ「健康第一(笑)。仕事じゃなくって海外に行きたい」

トモ「花札上達！　道で器械体操のできる人になって、クルクルまわるんだ」

アイドル・キューブ

IDOL CUBU

もーすぐ春だからと言って気をゆるめてはいけない!! ちょっとでもゆるめると、足元すくわれてロッテにトレードされちゃいます。世間てそーゆうものなんです。(元中日・牛島)

水谷麻里　輝け！第1回シアワセアイドルNo.1!!

去年は新人賞もたくさんもらったことだし、87年の麻里ちゃんはゴキゲンでやる気ムンムン、いろんなことにチャレンジしてくれるとのこと。まず手始めが3月21日に近代映画社から出る写真集で、あの見てるだけでシアワセになれそーなまぁるい顔がドーンとアップでおがめるよ。そのほかにもライブやドラマなど、予定は盛りだくさん、キャンディーズみたいなタイトルの「春が来た」もヒットと、本当に春からエンギのよい人。



◀一家に1冊写真集。信じる者は救われる…世の常さ

浅倉亜季　汗と涙と愛でつづる青春物語………

かわいさと清純さを買われて「タッチ」のイメージガール、ドラマ「ナイン」の主役と、すっかりあだち充している亜季ちゃん。1月に発売になった新曲「内気なボーダーライン」も、健全でドラマチックなロマンスを題材にした、まさにあだち先生の世界そのままの曲だ。うまくいきそーでいかない、告白しそうでいつも「……」。この一歩間違うと怒ってしまいそうなじれったさ、ビミョーな心理を実にうまく表現してる、と思う。



◀南ちゃんの人気を越えられるか!? 87年期待のホープ

江戸真樹　いつもミーハー気分・楽しい芸能界就職情報

普通の女の子のイメージで売り出すアイドルは多いけど、この真樹ちゃんの普通に勝つ者はまずいない。なんと真樹ちゃんはテレビ局ですれ違った大好きな先輩KYON²に、ファンレターを手渡してしまったのである。「芸能界に入ったのはアイドルに会えるから」という。このスジガネ入りの普通さ(ミーハーさ)を見よっ!! でもKYON²が返事くれないからって泣くなんて、やっぱりちょっとヘンなモノがあると思う。ねっ。



◀このヒトはよく転ぶんでもユーメー。へんなの…

尾高千恵　パワー爆発・千恵の燃える最新情報

とにかく歌が好きで好きでしょーもないアーティストと言えば、誰をおいてもまず尾高千恵である。2月に発売のアルバム「リアルタイム(仮題)」では、自作の詩もいくつか入れるそうで、もう燃えに燃えているといった感じがヒシヒシと伝わってくる。いいよね、このノリ、カッコイイ!! でも熱気が伝わりすぎて、レコード聴きながらこぶしを振り上げてる自分に気づいたときは、言いようもない恥ずかしさを感じるものだ。



◀1/27日本青年館でのライヴ決定!! ☎03・463・6100

NEW にんまり！ DISK

700円で夢と希望と愛が買えるなんて……

あなたと私の"約束"よ　高井麻巳子

麻巳ちゃんってどことなく"フォーク歌手"って雰囲気があるんだよね。そこはかとなく清潔さのよーなものが漂ってる。

この曲もやっぱり秋元センセはノータッチです。「青いスタスィオン」と「聖母たちのララバイ」をたして「木綿のハンカチーフ」をふりかけたような曲ですよ♥



◀「恋する女たち」の秀才役もなかなかステキでした

キャニオン　700円

Strange Pink　山瀬まみ

タイトルがとーっても聖子ちゃんしていると思います。

「ハードブレイク　カフェ」っぽい曲で、まみちゃんはとーってもヨイのですが、アレンジがイマイチで、やや盛り上がりに欠けるよーな気もしますが、ヘタにギョーギョーしい歌より、さりげない歌の方がいいですね。



◀まみちゃんって白が似合うわ、と思わせるジャケットだね

キング　700円

忍者の"STAR"だっ！　浅香唯

この曲は「スケバン刑事III」の主題歌です。何度見ても「スケバン刑事」は笑…イエ、スゴイです。唯ちゃんは忍者なので、手を振らずに走ります。敵はいつも煙幕を張っていなくなってしまいます。

曲の方はこれまでのルンルン路線とはちょっと変わってなかなかアダルトよ♥



◀B面「もう一度逢えるなら」はよりアダルトでビックリ

ハミングバード　700円

Dragon Gym

牧野アンナ　アンナを見つけてリッチなグッズ

すでにおなじみのファミコン・マドンナアンナちゃん。「ドラゴンクエストII・悪霊の神々」のどこかにこのアンナちゃんが隠れていて、見つけしだい画面を写真に撮って送ると、すごいプレゼントが当たるという太っパラ企画、題して「アンナを探せ！キャンペーン」にみんなも参加してみよう。くわしくはシングル「Love Song 探して」を買ってみて。ファミコンばっかに夢中にならず、歌もちゃんと聴くんだよ！



▲ファミコン好きのみんなマブダチだ

勇　直子　NAOKOの頭をチェックせよ！

“ボーツとしてる感じ”“大人っぽくておとなしい”“なんか眠そーだった”……直子ちゃんに直接会ったことがある人の感想はざっとこんなもん。これじゃまるでラリパッパのよーに思えるけど、実はそういう時こそが彼女の一番いい状態。口が重くて誤解されやすいだけで、頭の中はあれこれシャープに回転しまくってるんだってさ。逆によく話して気げんのよさそーな時こそ要注意なんて、困った性格の持ち主だね。



◀今のとこ歌以外ではラジオ方面で活躍中！新曲は4月頃。首を長くして待ちましょうね

桜井麻里亜　ナゾの美女、笑顔のヒミツ

5年ぐらい前、「ちょっと春風」とゆう歌でデビューした、ロングヘアの沢田富美子ちゃんという女のコを覚えてる人いるかな。もしいたらなかなかのアイドル通だが、まあ「ちょっと春風」を、レコードを持ってないのにソラで2番まで歌える筆者にはかなうまい、フフ。そしてこの写真の色っぽい美女はなにを隠そう沢田さん本人。名前もイメージもすっかり変えて再デビューしたのである。時の流れって偉大だな。



◀それにしても色っぽい。お、お姉サマ♡

城之内早苗　父親(パパ)もびっくり！自宅で高級クラブ

おニャン子関係の曲は実はかなり高い評価を受けていたりするが、なかでも早苗ちゃんのアルバム「冬芝居」は大推せん盤。トーゼン演歌のノリだろーなと思って針を落とすと、おっとどっこいそこはもう高級クラブの世界なのです。ジャズやムード歌謡をしっとり聞かせてくれるので、みんなも大人の世界にひたれるよ。これこれ、調子に乗って酒飲むんじゃないよ!!



▲A1「かもめのように」は特にじっくり聴いてくれ。この味がわかれば君も一人前

渡辺満里奈　女優志願!?ドラマ出演その後の満里奈

おニャン子関係の曲は……おっとこれはもうすんでいた。でも「ホワイトラビットからのメッセージ」もポップでかわゆいから必聴ね。満里奈ちゃんの今年の活動は、歌はもちろんだけどドラマにも積極的に出るとゆーからお楽しみ。本人も月曜ドラマランドの初出演にすっかり味をしめて、また出たいと願ってるんだそう。わりとその気になりやすいタイプみたい。



▲ミニが似合うキレイな脚に注目！ヨダレッ

——第3回——

梶本学のアイドル・コンメンタール

レコード会社の個性を分析する!!　——CBSソニー編——

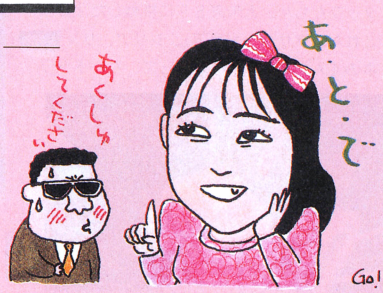
日本初の外資系レコード会社であるCBSソニーが設立されたのは1968年。翌年には東芝音工がEMIと合併したり、'70年にはワーナー・パイオニアが設立されたりと、外資系レコード会社が続々と登場したのである。

現在、ニューミュージックと呼ばれている音楽は、こんな外資系レコード会社の存在なくしては語れない。それは、ティーン・エイジャーを中心とする若者たち向けのポピュラー、ミュージックというものを常に念頭に置いていたからだ。

その若者向けの音楽のひとつがアイドルポップスだ。CBSソニーは'71年に南沙織と天地真理をデビューさせる。当時16才の南沙織は、沖縄出身の女の子らしく小麦色の肌で非常にアメリカナイズされた雰囲気で登場。彼女以前の女性歌手が、実際の年令よりオトナびた色気みたいなものを出そうとしてたのに対して、彼女は、16才なら16才そのもののキャラクターを出していけばいいんだと思っているような感じがした。天地真理は“となりのまりちゃん”で売り出された。アイドルの基本的スタイルは、この時期にできつつあった。

'70年代は山口百恵、'80年代に入ると松田聖子と、アイドルシーンをリードし続けるCBSソニーだが、あるアイドルが成功すると、それと同じようなコンセプトで新人の曲作りをしてしまうという二番せんじ的なことをする傾向は、ウィークポイントだといえるだろう。

ファンキーなビクター、根の暗いCBSソニー——以前はそんな呼びかたをしていた。それだけマジメに取り組んでるという面もあるわけだが、どこかまとまりすぎの感がなきにしもあらずなのね。個人的な好みになるけど、百恵—聖子より、ピンクレディー—小泉今日子のビクター・ラインのほうがめちゃくちゃな気がして魅かれるんです。んが、しかし、渡辺美奈代はすごい。CBSソニーの新しい顔になるであろう正統派アイドルだ。うむむ。



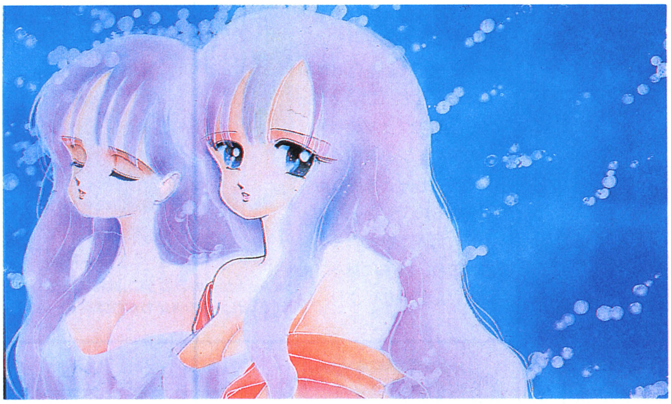
イラスト／中野豪

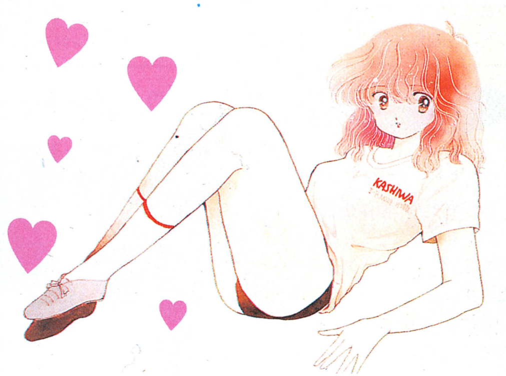
アニメ・キューブ ANIME CUBU

アニメのリードだって、プロ野球ネタでいきたい。いきたかった。しかし、プロ野球といえば、「巨人の星」しか知らないアニメ・ライターは、書きたくても書けない……。

OAV 夢からさめない

◆2月25日発売予定 45分 RVC 9800円 脚本／川西蘭 演出・絵コンテ／井上修 作画／富沢和夫



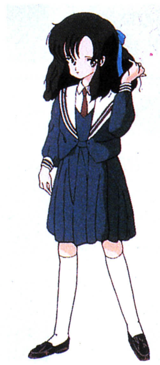


別冊『福袋』の表紙のイラストが「学園少女」の漫画家、白倉由美ちゃんだったのに気がついてくれたかな。彼女の原作のOAVがRVCビデオの第1弾として出る！ このスタッフがまた豪華なんだ。まず脚本に川西蘭。「春一番が服まで」で純文学界に清廉にもデビューした人ね。そして制服デザインに話題の本「東京女子校制服図鑑」の著者、森伸之。彼のデザインを白倉由美ちゃんが新たに絵コンテに起こしていくわけね。さらに主題歌と声優に佐野量子ちゃん。この曲の作詞が秋元康（彼はストーリー作りにも協力しているんだって）、作曲に松尾一彦。ね、豪華でしょう。

最近流行の超能力とか過剰なお色気を持った美少女ではない、かわいいがキャラクターとしていえば、どこにでもいそうな女の子、川原砂緒がこの物語の主人公だ。ただし少女にとっての思春期特有の感性が繊細であるがために、いつでも周囲から浮いてる、トクベツな女のコになってるわけ。

そんな女の子の心のひだを波立たせるように物語は進行していくという、白倉由美ちゃんのお得意のパターンね。どこにでもありそうで、みすごしてる「学園少女」の世界。

佐野量子ちゃんの唄と、声優ぶりにも期待しつつ完成を待ってよー。

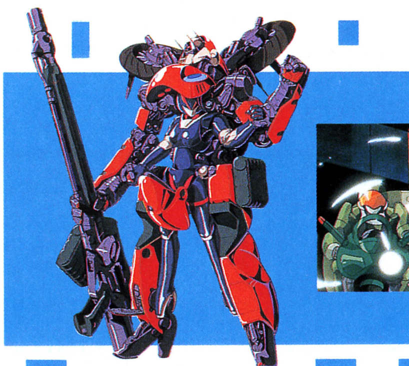


これがノブユキ・モリ・デザインによる制服の白倉由美キャラ〝川原砂緒〟だ

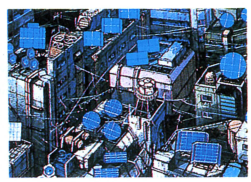
OAV バブルガムクライシス

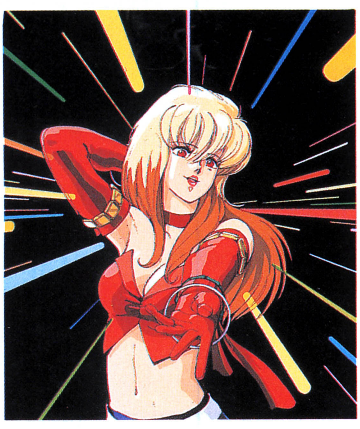
◆2月25日発売予定 53分 東芝EMI 9800円 監督／秋山勝仁 キャラ・デザイン／園田健一

園田健一をはじめ、「ガルフォース」のメイン・スタッフたちが、近未来SFに挑戦した注目作がこれだ。プリス（写真下）、シリア、リンナ、ネネの4人の美女が中心になって、ハードタッチのアクションが十分に楽しめる作品になっている。4人の役柄も、プリスがロック歌手、シリアがランジェリーショップの経営者、リンナがエアロビクスのインストラクター、ネネがADポリス通信部勤務と、バラエティにとんで楽しませてくれる。彼女たち4人は、じつは闇の仕置人(！)「ナイトセイバーズ」なのだ。









全編を通して、彼女たちのハデな活躍ぶりがなんといっても見どころ。それに、たとえば、空き缶を握りつぶす場面のように、アニメとして描きにくい場面の抜群の描写力もなかなかうならせる。ストーリーは、2032年のメガロシティー東京が舞台。メカトロニクスとバイオテクノロジーをサイバネティックスで融合させたアンドロイド“ヴーマ”などアイデアにあふれている。シンプルな話の中にところどころ謎めいた伏線が生かされている展開も、ハラハラドキドキしていい。またプリスの声、主題歌『今夜もハリケーン』を歌うロック歌手、大森絹子のハスキーボイスもキマっている。ひさびさのSFアクションの娯楽大作だ。

OAV

みんなあげちゃう♥

◆3月1日発売予定　45分　SVI　9800円　原作／弓月光　監督／上村修　作監／つかさ匡　美監／勝又激







撮影／堀内秀昭

週刊『ヤングジャンプ』連載中の人気コミックがついにアニメ化。この「みんなあげちゃう」は、以前にっかつの一般向け映画として、浅野なつみ主演で映画化されたことがある。それだけに今回のアニメ化も興味シンシンというところ。

それにもうひとつ。オーディションで選ばれて主題歌を歌うことになったアイリーン&エリカ（写真左下）にも注目してほしい。彼女たちは、日本とオランダのハーフの双子なのだ。神戸のカナディアン・アカデミー在学中の17歳で日本語もペラペラ（といっても、KYON²のことをキョンツーって言ってた）。左がお姉さんのアイリーンでよくしゃべるコ、右が妹のエリカでなかなかシャイなコでありました。レコーディングの前の「このアニメのタイトルの意味知ってる？」という質問には、2人ともただにこにこして顔を見合わせていたよ。

OAV

重戦機エルガイムⅡ

◆発売中　55分　エモーション　9800円　原作・総監督／富野由悠季　美術／池田紫美　音楽／若草恵



これはTVシリーズの第50話から最終話までを再編集したもの。戦闘シーンがメインになっていて、次々に登場するメカもファンにとってはたまらない。クライマックスは、ダバ・マイロードとアマンダラ・カマンダラの重量級の対決シーン。おおぎょうなセリフ回しが楽しい。オマケのレッシィとアムの女子プロレスにも注目。

OAV

ミンキーモモ ソングスペシャル

◆発売中　30分　エモーション　7800円　監督・構成／湯山邦彦　キャラ・デザイン／芦田豊雄

「ミンキーモモ」といえば、モモのかわいさにだぶるように、番組中で小山茉美が歌っていた数数の名曲が思い出されます。「いつか王子様が」「ラブ・ラブ・ミンキーモモ」「ミンキー・ステッキ・ドリミンパ」などの曲を納めたこの再編集版は、なつかしの名場面を流れるようにたどっていける。おまけに新曲「瞳の星座」のパートが完全新作カットというのもうれしい。幼女キャラは不滅です。



Dragon Gym

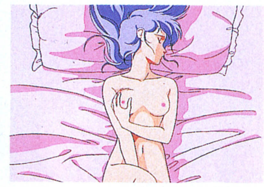
OAV

ボディジャック

◆発売中　30分　C. MOON　9500円　原案・オリジナルキャラクターデザイン／森山塔©森山塔・C. MOON

お待ちかね！　森山塔作品アニメ化第1弾がこれでごんす。ちからいっぱいオモシロク、そしてちからいっぱいスケベ！　なによりも一般向けとして発売されたことに感謝したいね。少年が幽体離脱マシーンをつかって、美少女に乗り移って××なことをする場面と、スラップスティックスなギャグがとけ合った快作です。



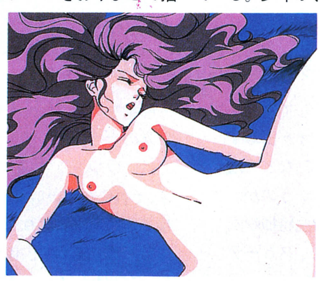


OAV

くりいむレモン パート17 魔人形

◆2月中旬発売予定　25分　フェアリーダスト　9800円　登場キャラ／粧子(写真左下)、広夢(男)、その姉

シリーズ第17弾のこの「魔人形[mádɔl]」は異色中の異色作。夢幻的なふんいきにみちた映像で、美少女をキーワードにした一種の怪談を、濃厚なエロスシーンをおりまぜて描いている。少年が、雪の降りしきる街角でひとりの少女に出会う。その少女は、少年の姉の同級生で、5年前行方不明になった時のままだった…あやしげで、はかないイメージのキャラも新鮮。何回もくり返して見てみたい1作だ。

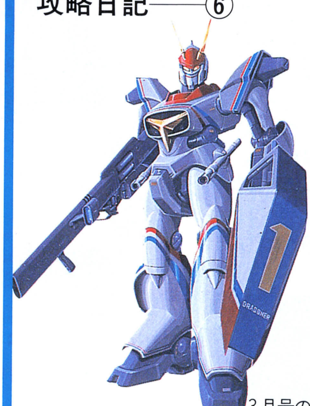


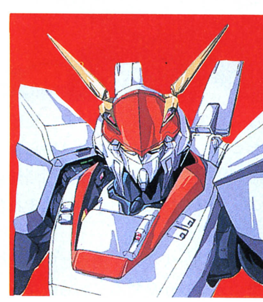


Newtype

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

攻略日記――⑥





3月号のNT、巻頭特集もドビックリの新番組「機甲戦士ドラグナー」は、なんと表紙と付録の大型ポスターに登場してるんだぜ！

それからNTの御ひいき「マシンロボ」も、あっぱれ！　あっぱれ！　の大特集。期待のOVA特集もアザヤカにNT3月号、絶賛発売中！

月刊NEWTYPE 3月号（定価400円）発売中

バラエティキューブ

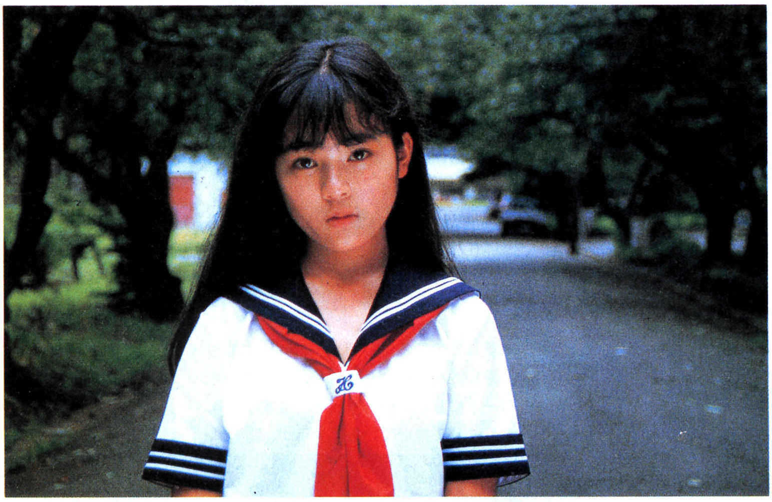
VARIETY CUBU

JOT委員長の吊端撃彦氏は、古今のオナペットのみならず、プロ野球、プロレス、将棋にも精通している。彼の悲願は、浅野ゆう子にタマをケラれることなのだそーだ。

VIDEO

地球防衛少女イコちゃん

◆2月28日発売予定 46分 ネットワーク 7800円 モンスターデザイン監修／成田亨／出演／中山昭二他



▲河井イコ役の磯崎亜紀子ちゃん。セーラー服がやっぱり、いちばん似合うね

河崎実監督プロフィール



58年8月15日東京生まれ。明治大学在学中より数々の特撮映画を手がけ、「エスパレイザー」などを監督した。ライターとしても活躍中！

美少女ファン、ギャグファン、そして怪獣ファンの誰もがハッピーになれるビデオが出るぞ。主演が、TBS「うちの子にかぎって」などで活躍した美少女、磯崎亜紀子ちゃんというのが、まずうれしいね。監督は、数々の自主特撮映画を手がけた河崎実氏で、軽く明るく、スピーディなノリでせめまくっている。亜紀子ちゃんのかわいさ、ふんだんにちりばめられたギャグ、そしてツボを押さえた特撮。河崎監督自らに、このステキな作品がどうして生まれたか話を聞いてみた。



▲宇宙人にもらった超能力ヘッドホンにじっと耳をかたむけるイコちゃんなのであった

「いま時、火星人が出るというそのギャグ、50歳のオヤジが見ても、あっ火星人だ！っていう感覚を大事にしたかったですね。僕の場合、日常の生活のなかで勇気を与えてくれる糧といえば、ウルトラマン、加山雄三の若大将シリーズ、それにかわいい女のコだったわけです(笑)。極端にいえば、それを全部合体させればいいやって。とりあえず、僕が楽しいことはみんな楽しいだろうっていう信念のもとにやってます。ノリがいい人だったら、よろこんでくれるんじゃないんですか。僕自身はこのビデオを“しあわせ一杯の福音ビデオ”と呼んでます(笑)」そう言われてみれば、地球人と火星人が仲直りしてパーティーひらいて歌うたうとこをはじめ、「若大将」的ノリもふんだんに使ってある。



▲地球防衛隊のメンバーたち。セブンで活躍した中山昭二さん（右端）もがんばってます



▲この笑顔でせまられたら、そりゃあ火星人も悪いことはできません。地球を救ってくれてありがとう

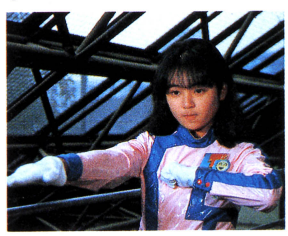
「亜紀子ちゃんはね、とにかくセリフを完ペキに覚えるんですよ。役者になるために生まれてきたコってかんじ。いずれは大女優になって



▲怪獣ペンタザウルス(右)、火星人とポーズをとるイコちゃん。この明るいノリがいいんだなあ

たとえば松坂慶子が昔『ウルトラセブン』に出ていたって言われるみたいに、こんなのに出てましたってことになるんじゃないですか（笑）」

さて、このイコちゃん、監督は続編も考えているそうで、「アタミの地球防衛少女イコちゃん」「日光の〜」なーんてタイトルにしたいそうだ。最近の日本の特撮ものに対して河崎監督は、「みんなルーカス、スピルバーグの真似をしようと必死になってるけど、初代の『ウルトラマン』のように、ピアノ線が見えてもそれを超える内容があった、あーいう日本なら日本なりのものを大切にしたいですね」とのこと。「それから実現不可能だろうけどぜひやりたいのは、磯崎亜紀子、後藤久美子、喜多嶋舞の“地球最大の美少女決戦”（笑）」だそうだ。



▲隊員服もなかなかキマッてる。ところで亜紀子ちゃん、ふだんはとてもおとなしいコらしい。

ANIME The Snowman



▶『スノーマン』26分 SVビデオ、V・Dとも5000円 サントラ盤も発売中

まだ見てない人がいたら、アニメファンならずとも、ぜひおすすめなのが、この『スノーマン』。「マザーグース」の挿絵画家として有名なレイモンド・ブリッグスの原作で、文字通り雪だるまと少年との交流を清涼にも心温かく描くストーリーだ。自分の作った雪だるまをもてなし、遊んでるうちに、スノーマンは故郷へ帰りたくなってくる。そして、少年をつれ空へ飛び出つのだ。この空中浮遊シーンは、まさに圧巻！ 視座を自由自在にできるアニメならではの描写が、まさに感動ものだ。話の骨組みは「ＥＴ」と同じね。ボーイソプラノの挿入歌「Walking in the air 」も絶品！



MOVIE 赤い眼鏡



◀ビデオの方は3月末に、エモーションより発売が予定されてるよ

「うる星やつら２〜ビューティフルドリーマー」「天使のたまご」などで、宮崎駿に対する若手ＮＯ．１として評価の高い押井守が、映画に挑戦！ それも娯楽アクション活劇なるもので、アニメの手法を実写に持ち込んだ異色作だ。20世紀末の東京が舞台。凶悪な都市犯罪が横行する中、強化服と重火器で武装した特殊武装警察部隊〈地獄の番犬ケルベロス〉をめぐって、ギャグと数万発銃弾が炸裂する。このケルベロスのプロテクトギアがかっこいいんだぜ。（本誌でもおなじみ出渕裕氏デザイン）。２月７日からキネカ大森よりロードショー公開ね。

BOOK THE REVIEW 1980〜



◀よいこの歌謡曲 11月増刊号『ザ・レビュー1980〜』 1000円

80年代のアイドル歌謡曲のレビューを集大成したのが、この本。アイドルとは、何もないけど何でもある高性能メディアである、という前提が「よい子の歌謡曲」にはあると思う。その上で、思い入れたっぷりに、アイドルについての言葉が青春のメモアールとして、状況論として、語られる。何も語ることがないとされるぼくらか、何かを語る最高の素材としてアイドルに恋し、夢見ているかもしれない。とはいうものの、巻頭にあるように、授業をふけて、日の当る校舎の屋上で、パラパラっとめくるのが、似合う本であります。フフッ、そうそう、そんな唄もあったっけ。 問い合せ☎03(369)2248

FCM・BEST 10

—ファミコン・ミュージック—

ドラクエ首位ゆずらず!!

今月も「ドラクエⅡ」発売の勢いも手伝って、ドラクエ堂々の１位です。以下



▲『ドラゴンクエストⅡ』LP（アルティ）2500円

は、それほど変動がないけど、年末、年始、ドバッと出たソフトの動向がわかる次号は、けっこう入れ代わるかもしれないね。メーカーの方の話だと、最近大物アーチストの間でもＦＣＭに注目されていて、誰もが作曲したがっているそうだ。

さてドラクエⅡのレコード、今回はいくぶんポップになってるけど、前作同様グレードは高いよ。

今回	前回	タイトル	点数
1	1	ドラゴンクエスト	155
2	2	グラディウス	139
3	4	スーパーマリオ	111
4	7	ツインビー	83
5	5	ドルアーガの塔	67
6	3	ゼルダの伝説	65
7	6	悪魔城ドラキュア	50
8	8	スーパーゼビウス	39
9	9	メトロイド	31
10	11	魔界村	22
次		スーパースターフォース	20

Dragon Gym

おニャン子エクスプレス

虫メガネで見てね

(ますます)^{2}絶好調!!!

春、といえば、悲しいお別れの季節である。高井や国生も卒業してしてしまう……ウウッ。卒業しても、決して忘れたりはしないよ。そして４月からは、美奈代、満里奈よ、がんばってくれたまえ！ 期待しておるぞ。"タニャン"は永遠です！ さて、今月もさっそくいくよ。提供はいつものとうり"EYE・NET"だよ。

〈放課後ニャンニャン 1/23〉

＊おニャン子が出演の月ドラマが続々だけど、ご存知"婚約者シリーズ"がまたまた登場。モチ、和子ちゃんと恵規ちゃんの共演。タイトルは、"いきなり婚約者"。撮影快調。恵規ちゃんが日本一のホテル王の孫娘になるそーな。和子ちゃんは恋がたき役。２人が恋を争うのは原田大二郎さんだって。３月に放送予定。おたのしみにネ！

＊前に放ニャンでお知らせしたよーに、恵利ちゃんと恵規ちゃんが、ミュージカル"愛の若草物語"に出演。うれしいことに！これのテレホンサービス実施中なんだよ。ＴＥＬ03-392-4400。恵利ちゃんと恵規ちゃんの声が聞けるよ。そしてＢＧＭには恵利ちゃんの新曲"若草の招待状"が流れます！ ぜひ、聞いてみてね！

〈放課後ニャンニャン 1/22〉

＊若さいっぱいのおニャンコＢ組のみんな、もうすぐ高校受験なんだよね。とゆーわけで、来週いっぱいタニャンに出たら、しばらくお休みするそーです。勉強はタイヘンだけど、受験頑張ってね！

＊第２弾シングル"ホワイトラビットからのメッセージ"も好調の満里奈ちゃん、ついに2 26に1stアルバムが出ちゃうゾと。

タイトルは"MARINA"。まんま満里奈の世界をお届けしちゃうのダ。そして！ このレコードを今、予約すると、2 15、午後４時半開場の武道館の満里奈ちゃんのソロデビュー・イベントの入場応募用紙がもらえるよ！

イベントの内容は握手会とミニコンサート。定員は一万人。しめきりは2 5。今すぐレコード店へＧＯ！

〈放課後ニャンニャン 1/21〉

＊おニャン子のみんながヘアスタイルとかリボンに凝っているってゆーのは有名。それにしても、きのうのさゆりちゃんのヘアスタイルは、かなり高度なおしゃれ。中国人の女の子みたいに両脇におだんごを２個。それだけならまあ普通なんだけどうしろにもう１個。これがミョーに似合ってた。さゆりちゃんいわく「オリジナってしまった」ヘアスタイル。そしてもう１人は美奈代ちゃん。後頭部の分け目にご注意！ 普通、まっすぐなのにギザギザなんだ。これも美奈代オリジナル。おっしゃれ〜！

＊1 24、サンプラザでのコンサートを控えている恵規ちゃん。タニャンで新曲を披露してくれるけどタニャンは明日まで出演。新曲、コンサート応援ヨロシク！

〈放課後ニャンニャン 1/20〉

＊ルリルリ！ が何と写植文字の世界に進出。女の子の書く丸文字ってあるでしょう？ あれを写植文字化できないだろーかと検討していた写植システム最大手の写研の社長さん。ルリちゃんの字を見て、コレダ！と思ったらしい。とゆーわけで、ルリちゃんの丸文字をモデルに業界で初めて丸文字が写植文化されました。どこかの印刷物で見られるかもね。さすがルリルリ！

＊2 22に恵規ちゃんの写真集が出るゾ。オーストラリアまで行って撮影したんだよ。夏が大好きで海が大好きな恵規ちゃんにピッタリの場所だと思わない？ 果敢にもがけっぷちに立って撮影したり、コアラを抱いて撮ったり、素敵な写真満載新しい恵規ちゃんを発見するかも。値段は￥1700。

〈放課後ニャンニャン 1/19〉

＊先週の金曜日タニャン見た？ いきなりポリネシアン調。おニャン子のリンボーダンスはみものだった。亜紀ちゃんと裕美子ちゃんが40㎝までクリアー。２人ともタコのよーに体が柔らか！

＊麻巳ちゃんの左足のひざ下にばんそうこうを発見したかな？ けっこうマジな傷なんだョ。月ドラマの"ないしょでハーフムーン"の撮りをやってる時、熱演のあまり？ 負傷。芸熱心なこと！ お大事に。

＊さゆりちゃんが４月公演の東宝映画"いとしのエリー"のエリー役で出演することに決定！ お楽しみに。そんなさゆりちゃんの2ndアルバムが2 1にリリースされる。タイトルは"BLANCE OF HEART"。歌に映画に大活躍のさゆりちゃん！

〈放課後ニャンニャン 1/16〉

＊きのうの"タニャン成人式"いかがだったかな？ みんなお姉さんらしくステキだったね。おニャン子卒業生の恵規ちゃんもきのう成人式。でも仕事で式には行けなかったんだ。以前ショートヘアだった恵規ちゃんが近頃髪を伸ばしてたのは、実は成人式に髪を結いたいという乙女心のためだったのデス。式に出席できなかったのは残念だけど、その分、お正月に振袖着て髪も結ったんだって。べっぴんだったろーな！

＊フジテレビの"月曜ドラマランド"、おニャン子が次々に活躍してるけど、現在"看護婦アカデミー"の撮影進行中 出演は満里奈ちゃん、亜紀ちゃん、麻子ちゃん睦美ちゃん。放送は３月の予定。決定したらお知らせするね！

MOVIE

6月東宝系公開

あいつに恋して

ピュアーな女のコ 森高千里クンに注目



大型バスをはじめ計8台のシネモービルで、北海道から鹿児島までをロケして回るという画期的な映画が、この『あいつに恋して』だ。ポカリスエット・ムービーキャラバンの第1回作品ということで、主演女優は、ポカリスエット・イメージガールコンテストでグランプリに輝いた森高(もりたか)千里(ちさと)クン。TVCFではすでにおなじみだけど、この4月には歌手としてもデビューすることが決定している。「小さい頃からチャンスがあれば女優になりたいと思っていた」という千里クン、製作発表会でもういういしくさわやかな印象を周囲にふりまいていた。いまは、ドラムの特訓中なんだそうな。監督は「オキナワの少年」の新城卓、主演男優は風見慎吾、そして北海道産の馬のゴン太も大切な主役になる。楽しみ♥♥♥

JOT® 究極のオナニー導師

全日本オナペットTOP40選考委員会会長

吊端撃彦の**オナニー放談**



日本初のカルト・クィーン・黒木香のわき毛光線に要注意!!



▲空前絶後の大脱糞!!常識人の脳天をねじれさす、黒木香さんです

いきなり本題で悪いけど、今月初登場1位の黒木香の写真を見てくれ。フサフサしたわき毛にヤバイものを感じた人は、なかなかするどいエッチだ。

この香嬢は半年ほど前に「SMっぽいの、好き」でデビュー、たたかれようがバイブをアナルに入れられようが、イヤな顔ひとつせずヘラヘラと受け入れてしまう不気味な淫乱さから“ビデオ界のカルト女優”と言われている。

しかし、じゃあただのくるくるぱーかといとそうでもなく、なんと横浜国大の現役女子大生というからオソロしい。おまけに言葉使いがやったらていねいで、全部「わたくし……でございますの」調。これがまたウス気味悪さに拍車をかけているが、その美ぼうと限りないスケベは見る者をコーコツの世界へ引きずり込んでくれる。

ビデオ初心者には刺激が強すぎて、赤いタマが出る危険性大だ。

4位の速見舞は「オールナイトフジ」の出前野球ケンで活躍中。でも番組がつまんないから舞ちゃんが出るまでについ違うチャンネルに回しちゃうんだよね。

7位の中川エリは3ヵ月ぶりチャート・イン。巷では容姿よりもフェラチオの世界一うまいギャルとしてほめたたえられている。



▲お茶のおっしょさんと道ならぬ恋(笑)。速水舞ちゃん「艶舞〜」

9位のかとうみゆきは庶民的な顔と庶民的な体型(デブ)が、八百屋の看板娘を犯しているよーでコーフン、グングン上昇中である。

今月は早川、麻生、秋元の「宇宙企画3人娘」がそろってダウン気味。いくら美人でも、やっぱ飽きちゃうモンなんだねー、人間て。

ところで本誌別冊「福袋」は当然、買っておるであろうな。JOTの総力を結集した“全貌”が、とにかく必見だ!!

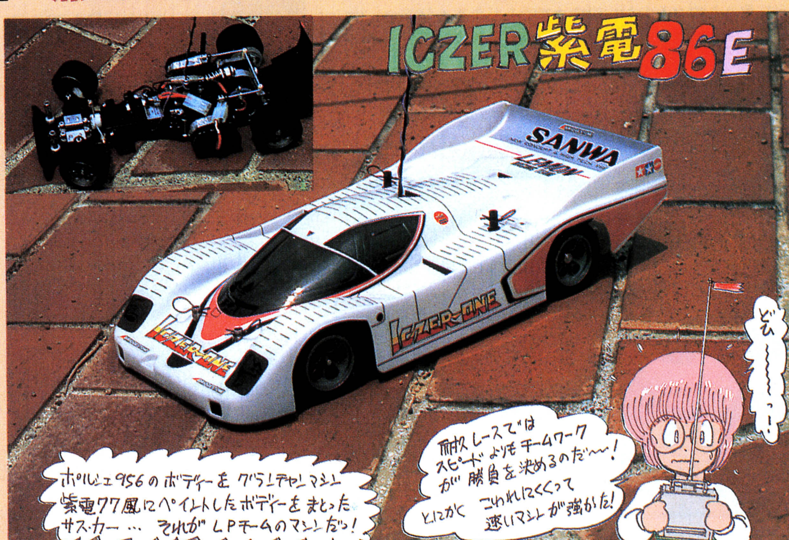
TOP10GAL in video

1	㊗初	黒木香	1445
2	1	宮篠優子	1257
3	4	小林ひとみ	1134
4	初	速水舞	915
5	3	早川愛美	903
6	2	麻生澪	901
7	再	中川エリ	862
8	7	秋元ともみ	713
9	8	かとうみゆき	710
10	9	朝倉瑞穂	600

第3回 雨宮じゅんの **RCの友**

雑誌社対抗RCレースで熱血しよう!!

昨年の6月22日、静岡県タミヤサーキットで行なわれた第16回耐久レース選手権雑誌社対抗1時間レースに出場した時は、久々に熱血してしまった! 某LP(レモン・ピープル)チームから出場したワケなんだけど、どーせやるんなら自作オリジナルカーで…と思ったのが運のツキ! 開発経費だけで10万近くもかかってしまった。筆者の担当は、もっぱらボディーワーク! かつてのグランチャンマシン“紫電77風”のボディーで決めた、“ICZER紫電86E”が完成したのは、レースの前日だったね! 結果は8社中の4位。『コロコロコミック』に負けたのがおしまれるぜ。この時は『ラジコンマガジン』チームのメンバーにチームに加わってもらったから4位までいけたというのが正直なところ。今年は『スコラ』で出場だ!



●ちなみに上記のレースの1位は『ラジコンマガジン』。最下位は『NEW TYPE』でした。(今年はがんばってね。『NEW TYPE』さん♡) なお雨宮先生はアシスタント募集中。



●邪剣士の一撃がセリナを襲う!!



TO BE CONTINUED!!

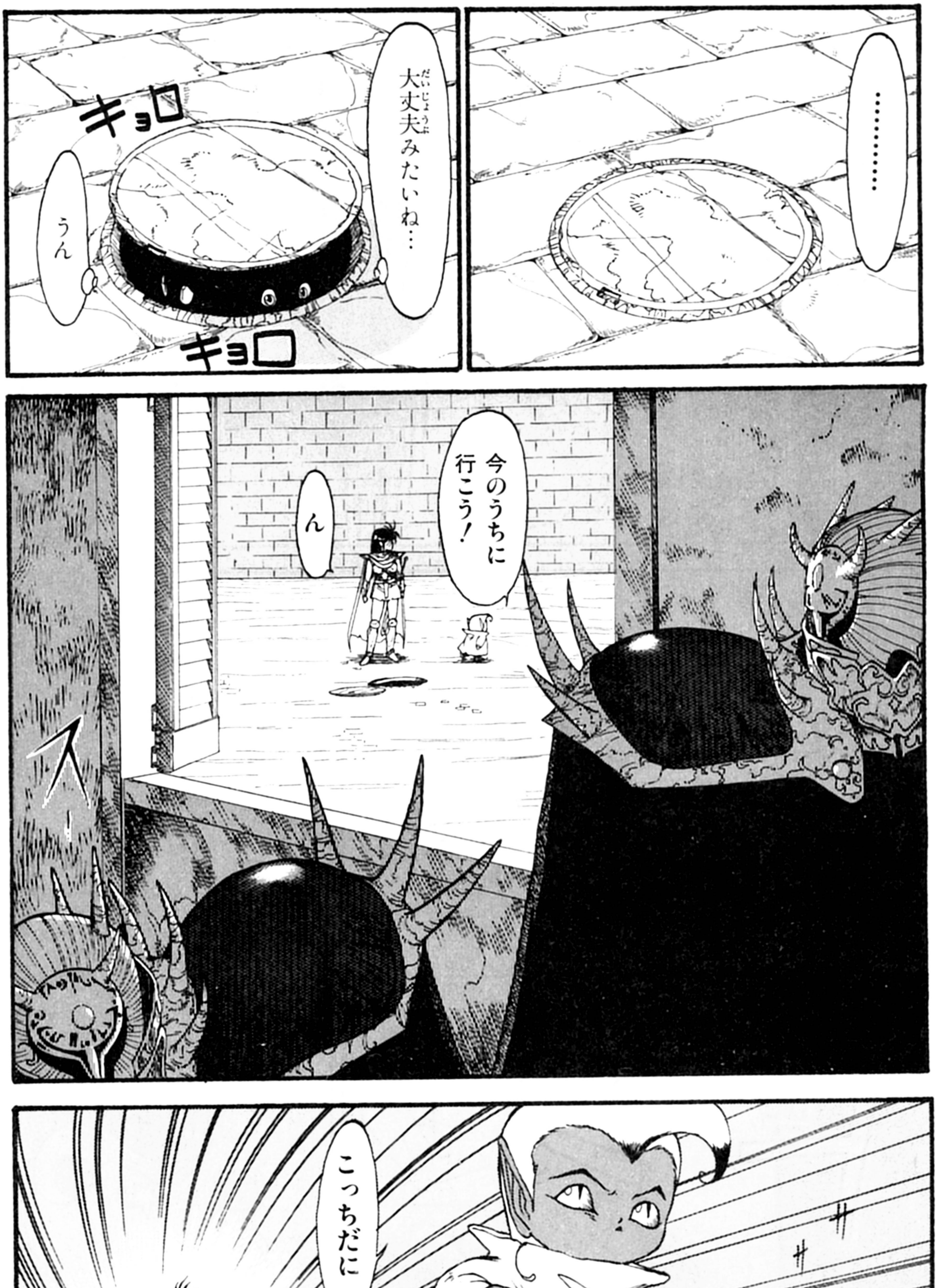

そんなあ…


ハえーい
ままよ！


!
姉ちゃん!!
飛び出すんじゃ
ねェ!!
相手が悪い
逃げるぜっ!
何 言ってんの!
あんたのために
飛び出したのに!
んじゃな!
あ――っ
ずっこいっ!!


なっ
なんだあっ!!
ザザザ
ガッ
マジシン!!
わああっ


あれが上水道のわき水だよ……
ここから水道を通って各家に流れてるんだ 井戸水よりきれいなんだぜっ
幸い誰もいないし行ってくるか…
失敗しないでよねっ!!
わかってらい!
カカカカ 楽勝 楽勝
たったったったったった
わぁ


…………
大丈夫みたいね…
うん
キョロ
キョロ
今のうちに行こう！
ん
スー
こっちだに


いくら怪物でも
水くらい飲むじゃろ
その水に眠り薬を
混ぜたらどうなる?
ジョボ
それから街の中を
調べようさ…
なーるへそ
頭いいんだ
マジシン
姉ちゃんが
バカなだけ
だに…
ぐっ
ぐぬやろ~
この上だに…
えっ?


キキッ
あっこれ森にいた奴じゃない
ぷん ぷん
名前は「ポギ」ってんだってさ
うん……こいつの家を壊したんで怒ってついてきちゃったんだ…
今までどこにいたの？
ねエ マジシン あたしたち 何処へむかってるの？
上水道
？


姉ちゃんには感謝してるよ
でもヴァイデスにやられっぱなしってのはオリの気がすまねエンだに…
ザァ ザァー
ガボ ガボ ガボ
大仙人様の一番弟子のこのオリが！
大仙人？
ヘェ……そうなんだ…
とてもそうは見えないけどね
ガックシ!!
ドッ!!
ハハハ
ボン
くぃ


あんたのその変わりようよ!!なんであたしを助けるのよ!
別に助けたわけじゃない
じゃないによ!!
コリコリ
…………
まさかまたっ!
ちがーよっそんなつもりはねェーーよっ!
何とも情けねェ話しなんだけども
姉ちゃんにやらりるまで
ヴァイデスの魔法にすっかりあやつらりてたんだに…!!このオリがよ!
ふーん

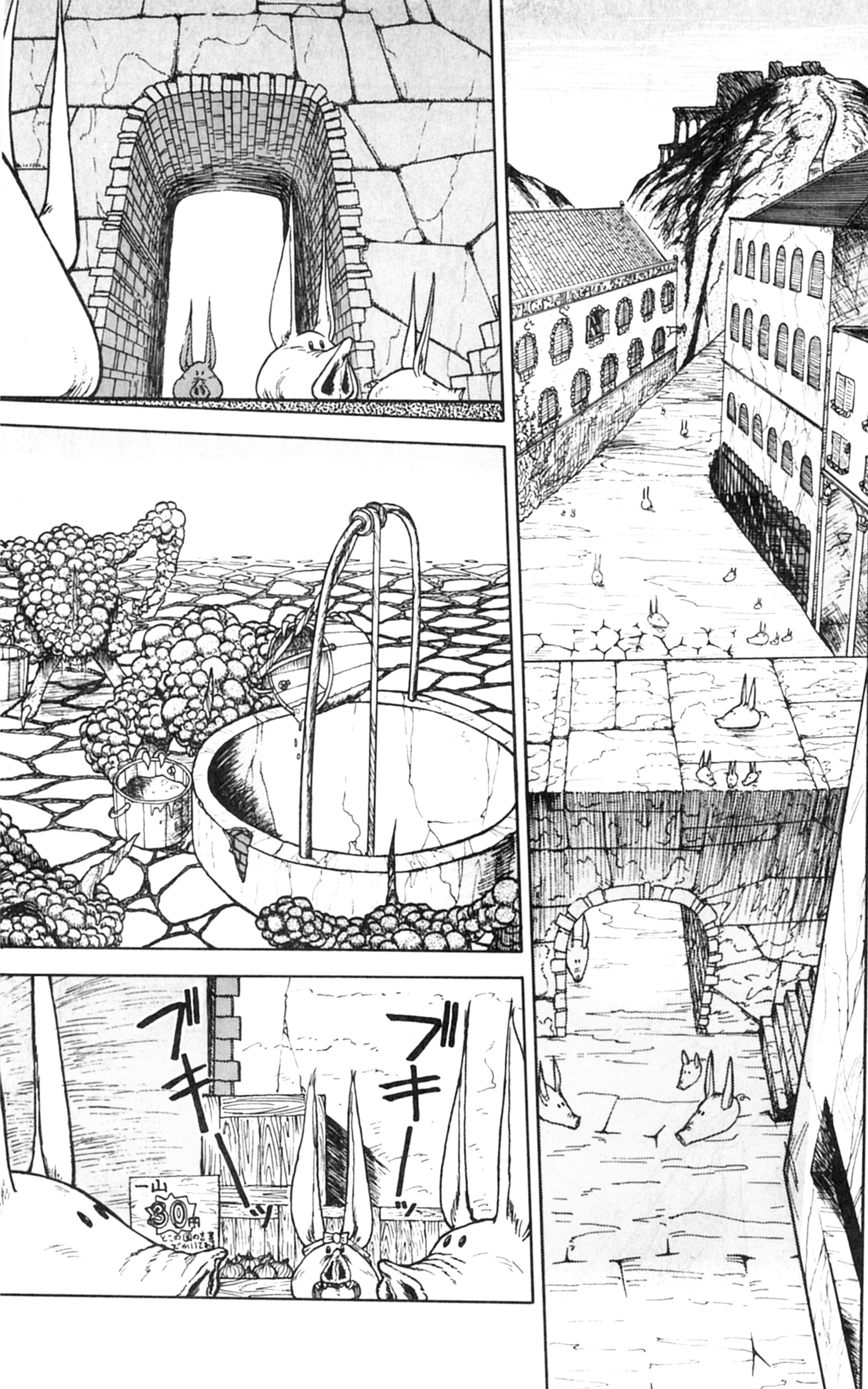

一体何処行くのよ！
こっちこっち
ゴゴロゴ…
えーーっ
コン中を行くのーー？
うん
やだなーーっ
臭いじゃない！
しゃあないの
下手に見つかったら
そりこそ大ごとだに
でも変じゃない
なにが？



オリはこの街のことを教えてやろかな思て
オロ オロ オロ オロ
出て来たたによーーっ
本当だぎーーっ
嘘じゃないでしょうね…
嘘じゃないぎ信じてよーーっ
まあいいでしょ…
それで? どんなことよ!
フフーーーン♪
知りたかったらついて来な!
たっ たっ たっ たっ
こらっ! 待ちなさいよ!
…………

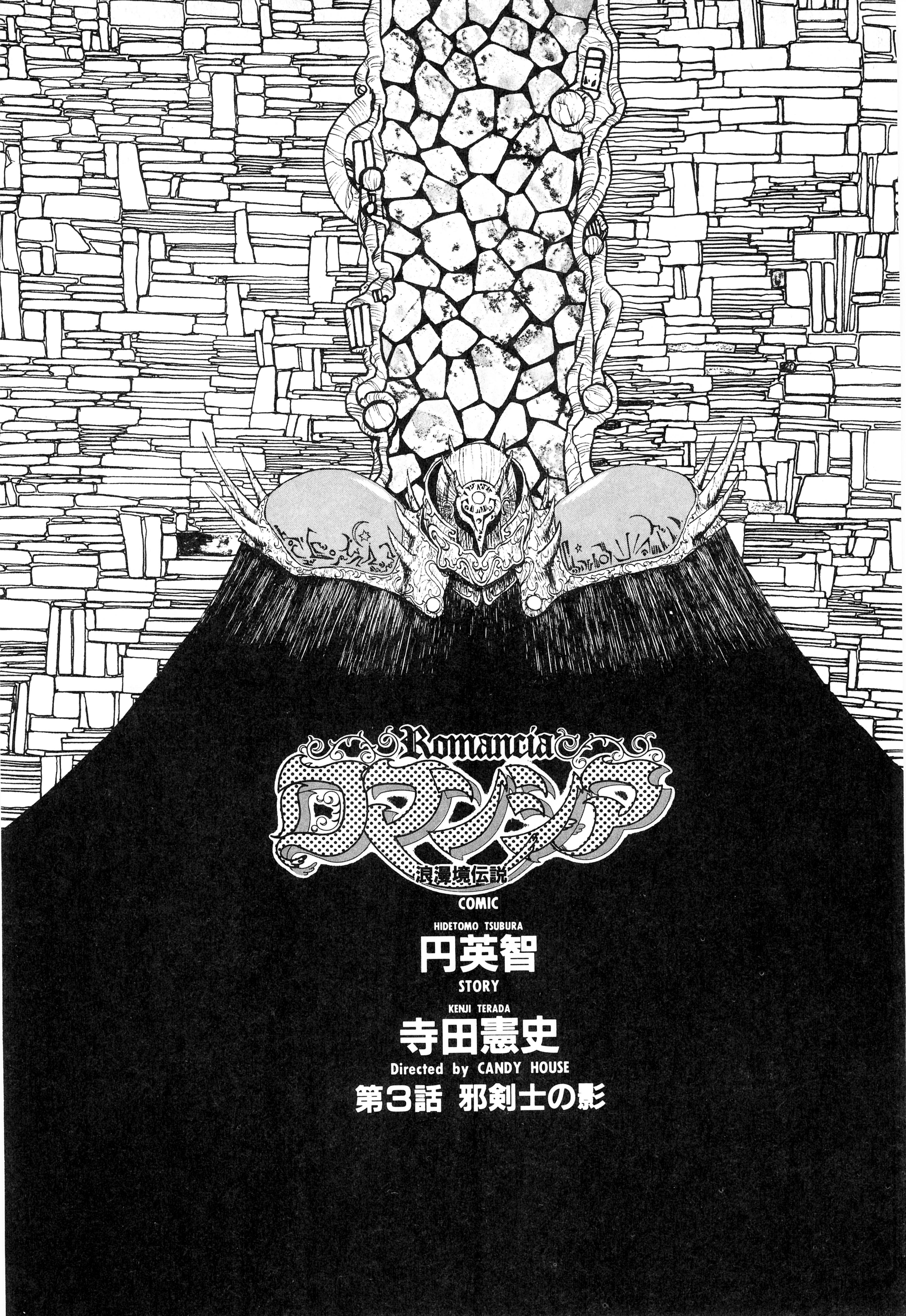

あっあんた
マジシン!!
ピンポーーン 大正解 よくおぼえといてくりたに…
ぶい!!
ひ
ちく
しょうこりもなく また私を殺しに 来たんでしょう!!
ちっ ちがーーっ ちがーよっ


ぶい
ぶい
ぎゅう
ぎゅう
ペコ
ペコ
ブヒッ
ブヒ
ギョエ
ギエイ
ブン
ブン
ブン
おもしろーい
さしずめ
奴隷と主人
てとこね…
がっくし
ぶいっ
ぎょん
きゅう
それにしても
この街 怪物しか
いないのかしら
そうだよ!


ブキーーッ
ブキーーッ
一山
30円


バウッ!
ぐっすし
へるぷみー!
ぶーっ
ぶーっ
ぶーっ
ガシャ
別に取って喰おうってわけじゃなさそうね…安心したわ…
余裕ね エルビス…
またカンバンなんかもっちゃって…
暇見て探してあげるから安心してまっててね じゃあ私 先行くわ…
たまにはこうゆう体験もいいでしょ♡
ワォーン
はくじょうもの一っ!
ぶいぶい♡
ズル
ズル
ズル


きゃあぁ
ドズム!
うぐっ
ブギャーッ
エルビス!


Romancia
ロマンシア
浪漫境伝説
COMIC
HIDETOMO TSUBURA
円英智
STORY
KENJI TERADA
寺田憲史
Directed by CANDY HOUSE
第3話 邪剣士の影

ヴァグランツ第1部の単行本発売!!　3月下旬、全国書店に走れ!!



怪物とともにライは消え、トゥールは再び精霊の地に——。だがライの行く手に大きな危機が。次号必見!!

第1部・完　次号(3月8日発売)より第2部スタート!!


精霊の兆しだ
偉大なる精霊が
偉大なる魔法が
よみがえるのだ……


ライ……
行ってしまったのか
……どこへ？
見ろ！


落ちたぞ!!
ライ!!
……… どこにも… いないか…
………
ズズズズズ


オオオオオオオ
キィーン
カッ
ズズズ


ドドドドド


ゴゴゴゴゴ
ビシッ
ビシッ
ビシッ
ゴバッ
ベキベキ


ダッ
ドシュッ
ラ…ライ…？
セラス――


兄さん!!
ドドドド
ガアアアアッ


な…なぜ
シオーンが…!!
うっ
ガバァ


ムッ……!!
兄さん!!
シオーン!
シオーンか!?


ドォオオォー
ゴゴゴゴ
うわっ!
ぐっ!!
!!
きさまア…
ビシッ
殺シテヤル!!

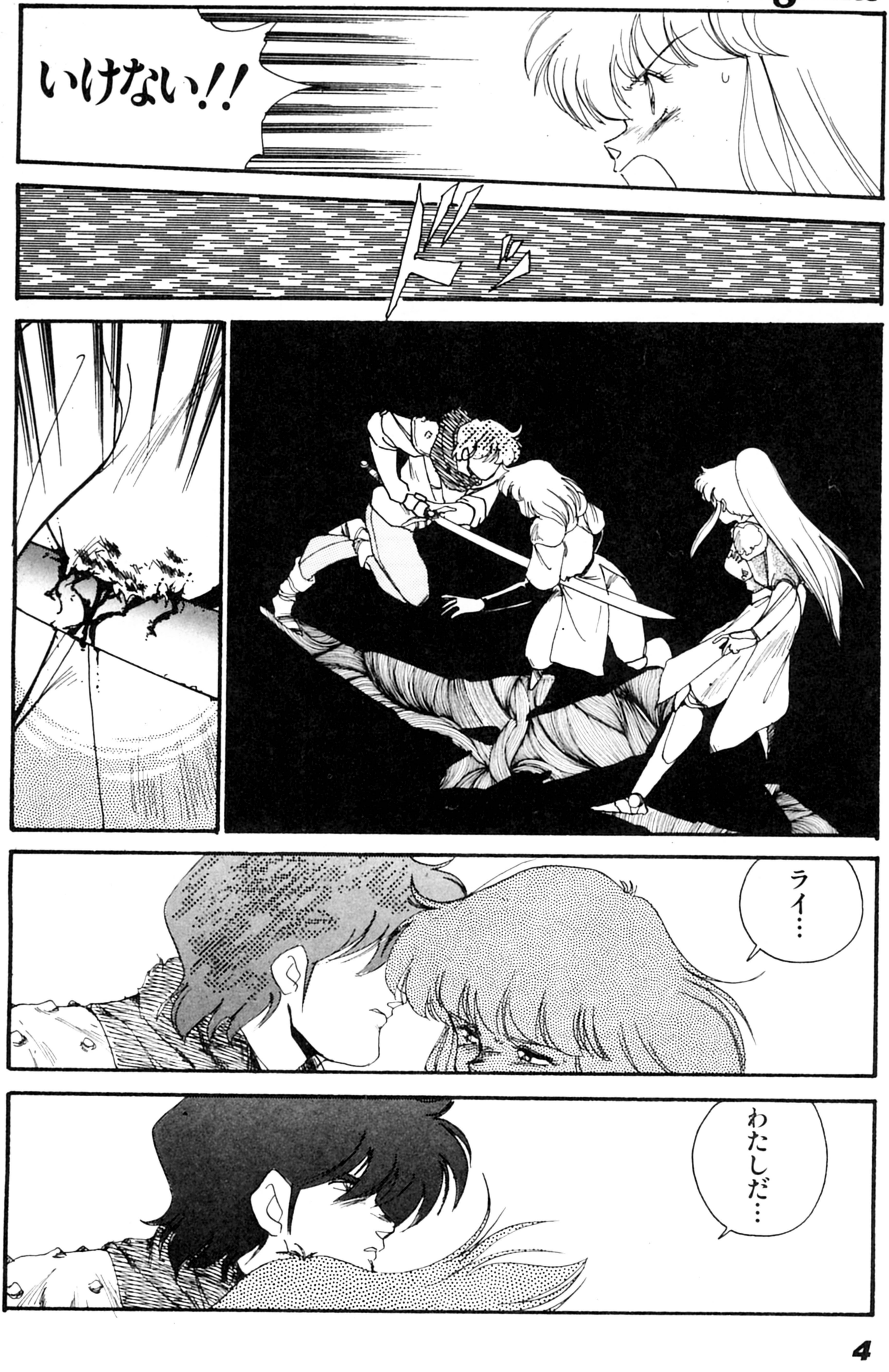

オオオオオ
保証はない……
…が……
他に方法はない
シュウウウ
……やろう
アドリン……!!


そんな!あんまりじゃないか!!
エイシルから魔物を追い出せたのはお前がアレスの霊とこの世から姿を消したとき…
魔物の力が弱まったからだと聞いている!!
ビュオオオ
もう一度消えれば
アドリンは助かる…?
そうだ!!
でも…僕はどうなる
戻ってこれるのか……?


ゴゴッ
うっ…
ドゴオ
ア…
アドリン！
ガラガラ
シャアアアッ
上だっ
うう…
ドドドド
グオオオッ
どうして
アドリンが!?
エイシルから
追い出された
魔物が…


おそかったわ
……ライ
いかん！魔物が彼女にとりついた!!
なんだって!?
いいから逃げろ!!
タタタタタタタ…

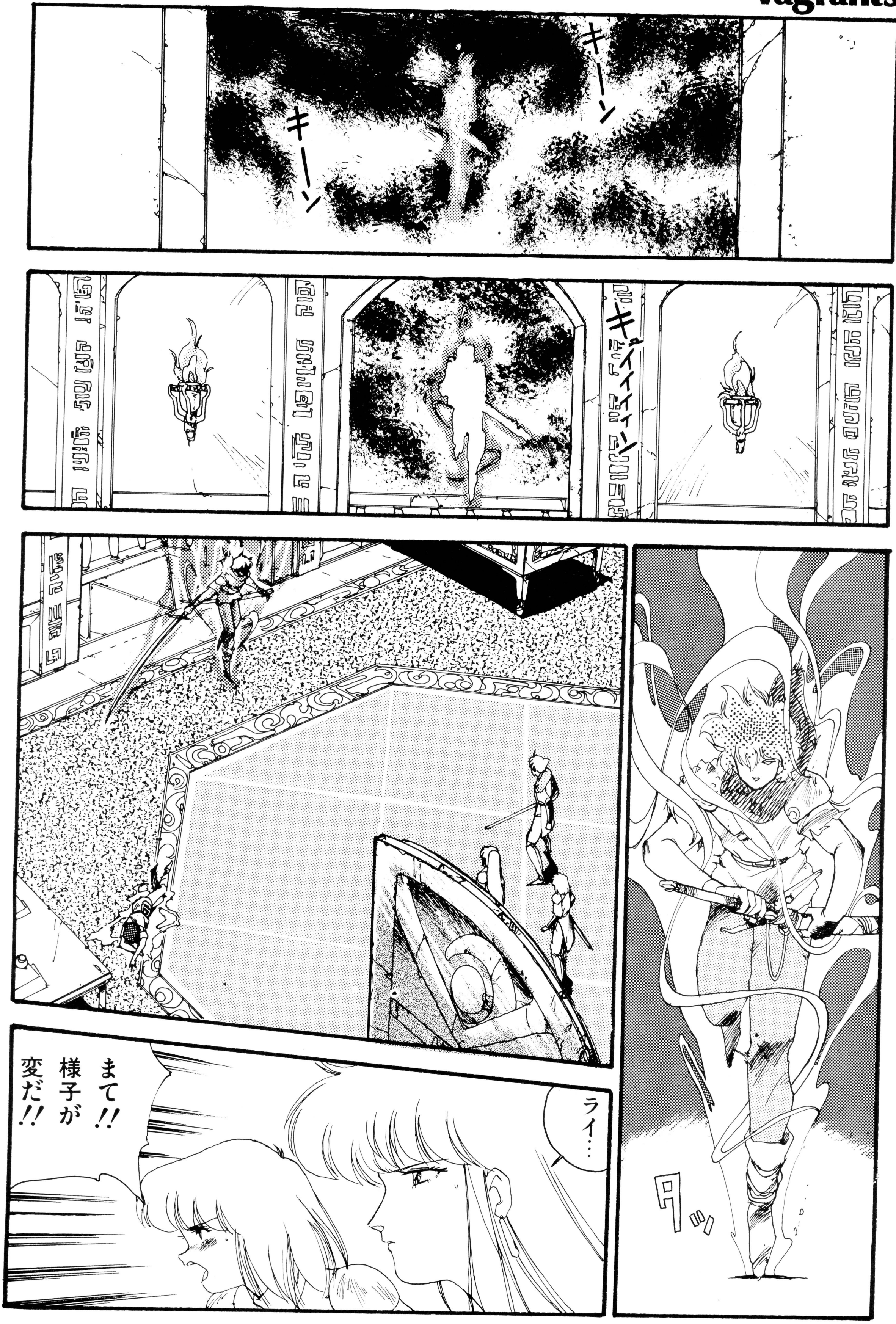

シュウウウウ
ぐっ…
ギュウウウウン
…
フッ
ヨロ…
うう…
セラス！
！
う…
僕は…
そうか…
アレスの霊に
のみこまれて…
こんな
…セラス
ライ…


いけない!!
ドッ
ライ…
わたしだ…



くっ
わっ
うおがぁぁ
目をさまして!!
ライ!!
ぐおオォ
殺シテ
ヤル!!

アドリンに呼ばれ、ライはもどってきた。だが、もうおそい……!?





神星記ヴァグランツ
Vagrants
祝 第一部終了・単行本発売
story:ヴォクソール・プロ
art:麻宮騎亜
ヴァグランツ第1部の
単行本発売!!
3月下旬 全国書店に走れ!!

迷宮

勇者の威信をかけて、
君は闘いつづける。



KING' KNIGHT Special

キングス・ナイト・スペシャル



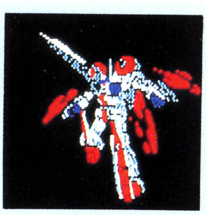
発売迫る!



エイリアン2 ALIENS

リプリーは、いかにしてエイリアンを倒すか?
君の勇気とテクニックを彼女に与えてくれ!
MSX(16K要1M)・PC-8801mkII SR/MR/FR/TR/MH/FH・X1シリーズ　価格未定(ディスク版5inch)
このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。
写真提供:20th CENTURY-FOX ©20th CENTURY-FOX

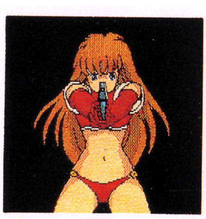
好評発売中!



ブラスティ CRUISE CHASER BLASSTY

君に与えられたクルーズチェイサー"ブラスティー"で宇宙空間へ飛び立て!
PC-8801シリーズ・PC-9801シリーズ・X1シリーズ
¥7,900(ディスク版5inch/3.5inch)

好評発売中!



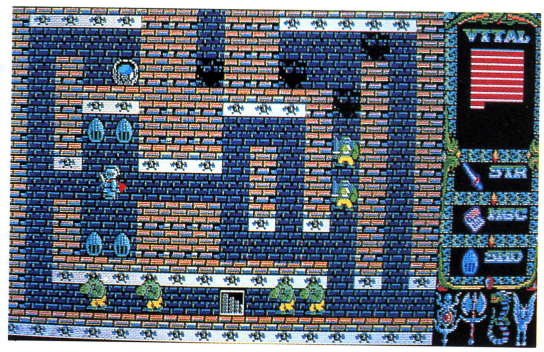
アルファ ALPHA

クリスが自らたどる宿命(うんめい)に向けた銃口がキミの冒険心(アドベンチャー・スピリッツ)を揺さぶる。
PC-8801シリーズ・PC-9801シリーズ・X1turbo/turbo II・FM-7シリーズ
¥5,900(ディスク版5inch/3.5inch)

12の伝説が、近日、君の目の前に!

君の目の前にあらわれる4つのステージ。それぞれのステージから4人の勇士——レイジャック、カリバ、バルーサ、トビー——が登場し、最終ステージへとむかう。各勇士が戦闘をくりひろげるステージ1〜4に隠されている12の地下迷宮と12の伝説……。そして最終ステージで4勇士は、フォーメーションを組み竜王に戦いを挑む。ここは、竜王の居城! 地上部分は、スムーズスクロール。敵モンスターは50種類以上。220以上の画面数。至上のRPG「キングス・ナイト・スペシャル」がいま、その全貌を明らかにする!

[適合機種] PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR
X1シリーズ
[希望価格] ¥6,900



ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート　TEL.03-545-3519
(月〜金AM9:30〜12:00 PM1:00〜6:00)
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。
SST

SQUARE　株式会社スクウェア
〒104中央区銀座3-11-13 TEL 03-545-3519

月刊
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

©Kadokawashoten 1987 凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—3